DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年2月1日発行 第10巻 第3号 通巻154号

電撃ゲームス

Vol.4

定価 650 YEN

究極の幻想、究極の100頁



付録
『クイーンズブレイド スパイラルカオス』特製ブックマーク

電撃ゲームスMANIAX

最高峰のFPSの「キャンペーン」を攻略し尽くす!
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

魅力あふれるシリーズ最新作の戦闘&ストーリーを攻略!
テイルズ オブ グレイセス

アサシン クリードII/レフト 4 デッド 2/ときめきメモリアル4
ファンタシースターポータブル2/モンスターハンター3(トライ)
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

特集
スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS

発売直前EXTREME
キングダム ハーツ バース バイ スリープ
バットマン アーカム・アサイラム
リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
ゼルダの伝説 大地の汽笛

電撃ゲームス特報
エストポリス
ニーア ゲシュタルト/ニーア レプリカント

電撃ゲームスPUSH!
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)

巻頭インタビュー 北瀬佳範

まったく新しい『FF』ワールドの世界観・システム・ストーリーを超ボリュームで攻略+シリーズ回想企画も必見!

ファイナルファンタジーXIII MANIAX GUIDE 導入編

100ページ総力特集





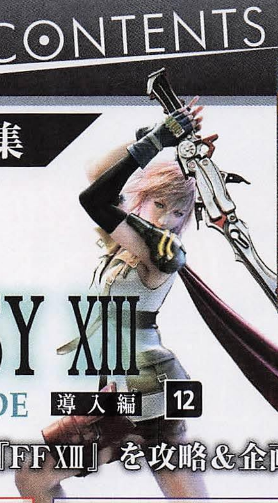
NINTENDO DS
世界を旅する楽しさ、教えます!
Atelier Lina
リーナのアトリエ
シュトラールの錬金術士
12月22日 ON SALE!
予約してゲットしよう!
予約特典
リーナのアトリエ オリジナルドラマCD
このドラマCDでしか知ることのできない、リーナ達の物語。
※数量に限りがございます。無くなり次第、終了とさせていただきます。
希望小売価格
●通常版/5,040円(税込)
●プレミアムボックス/7,140円(税込)
公式ホームページ http://atelier-ds.jp/lina/
CERO A 全年齢対象
株式会社ガスト
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。Trademarks registered in Japan. ©GUST CO.,LTD.2009



100ページ総力特集

FINAL FANTASY XIII MANIAX GUIDE 導入編

ついに発売した『FF XIII』を攻略&企画で徹底解明！





巻頭インタビュー

常に挑戦を続ける『FF』シリーズ最新作がいよいよ発売。プロデューサー北瀬氏に、本作に込めた想いを聞く。



発売直前EXTREME

発売間近のゲームのなかから電撃ゲームスが選んだ注目作をとことん解説！





電撃ゲームスMANIAX



攻略20ページ!!

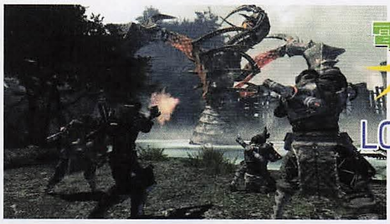
発売済みのゲームに攻略&企画でディープに迫る！

話題作CHECK

電撃ゲームス特報

ココだけのオリジナル情報が満載！

電撃ゲームスPUSH!



特集1 GUNDAM NEXT WAVE

60以上の機体を詳細解説&原作に迫る企画記事も充実！



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS

特集2 電撃スターオーシャン

イラスト&CGとともにキャラクターを総チェック！



スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL

QRコードについて

サンプル

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

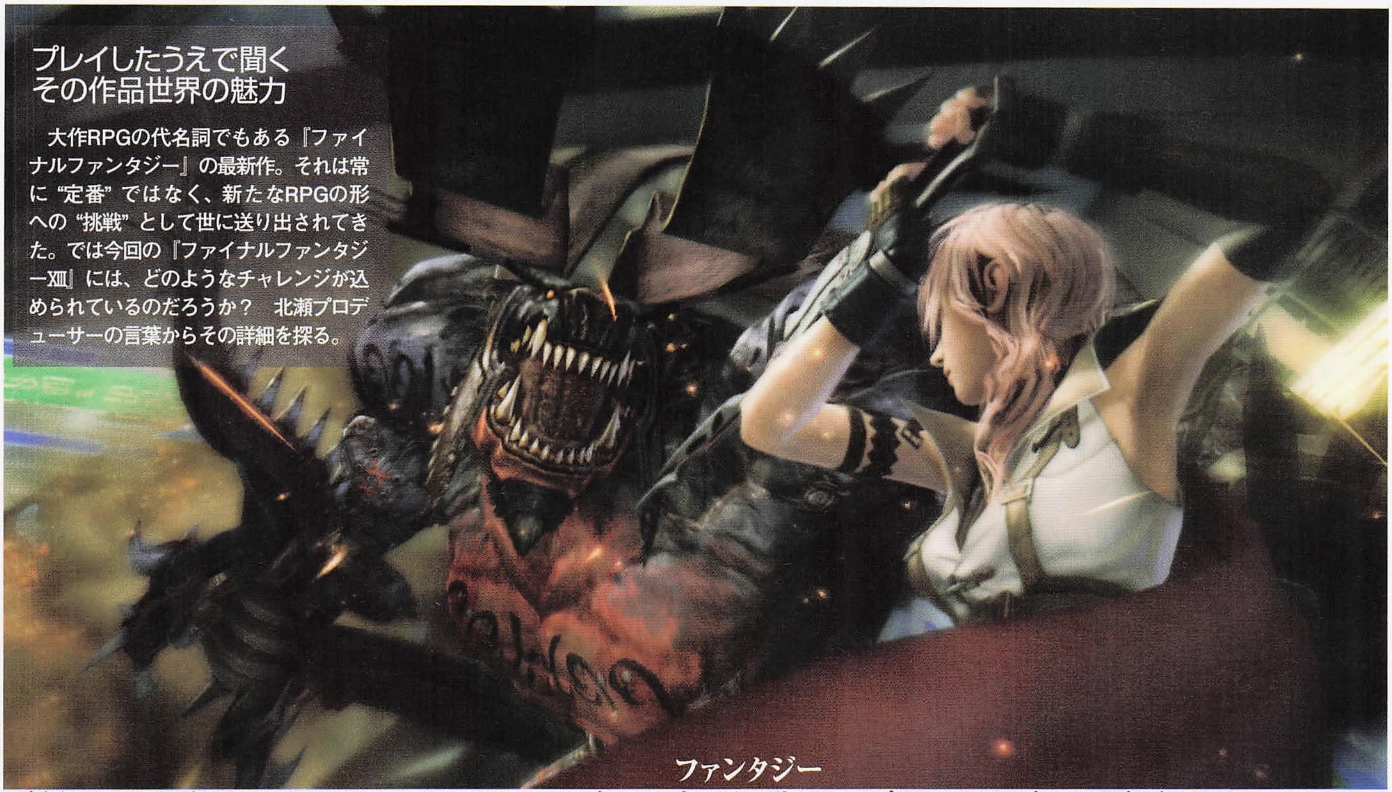
■ジャンルの表記はP.346のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある


PSP
PlayStation Portable
誰にでも、闘わなければならない時がある——。
華々しくも血生臭いローマの世界へようこそ！
ここがオモシロイ1
オリジナルの剣闘士で出撃だ！
こんな変キャラも！
ここがオモシロイ2
バトル中に装備をダイナミックチェンジ！
スッポンポンにしてボコボコだ～
うぁ！
ここがオモシロイ3
盛りだくさんな武具からチョイス！
え？その格好で闘うの！？
ここがオモシロイ4
充実の通信機能でナマ対戦！
剣闘士
GLADIATOR BEGINS
2010年1月14日 発売予定
本格剣闘アクションゲーム、PSP®に登場
PlayStation® Storeにて
体験版第一弾配信中！
—謎の女剣闘士の素顔を暴けるか!!—
私を倒せる？
ACQUIRE
CERO C 15才以上対象
GOSHOW
http://gladiator.acquire.co.jp
剣闘士 検索
"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©2009-2010 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.

CONTENTS 2

電撃ゲームス

GAME INDEX



プレイしたうえで聞く その作品世界の魅力

大作RPGの代名詞でもある『ファイナルファンタジー』の最新作。それは常に“定番”ではなく、新たなRPGの形への“挑戦”として世に送り出されてきた。では今回の『ファイナルファンタジーXIII』には、どのようなチャレンジが込められているのだろうか？　北瀬プロデューサーの言葉からその詳細を探る。

誰も見たことがない幻想(ファンタジー)世界の具現化

北瀬佳範

Yoshinori Kitase

1987年の1作目の発売から22年──。『ファイナルファンタジー』の13作目が、PS3を舞台に、いよいよ我々の前に姿を現した。
今号の電撃ゲームスでは100P特集に先駆け、作品に込めた思いをプロデューサーの北瀬氏に聞く。



WORKS

主な作品

発売年■主要作品／機種(制作内容)

1991年■聖剣伝説 ～ファイナルファンタジー外伝～／GB(シナリオ)
1992年■ファイナルファンタジーV／SFC(プランナー)
1994年■ファイナルファンタジーVI／SFC(ディレクター)
1995年■クロノ・トリガー／SFC(ディレクター)
1997年■ファイナルファンタジーVII／PS(ディレクター)
1999年■ファイナルファンタジーVIII／PS(ディレクター)
2001年■ファイナルファンタジーX／PS2(プロデューサー)
2003年■ファイナルファンタジーX-2／PS2(プロデューサー)
2005年■ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン／映像作品(プロデューサー)
2006年■ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-／PS2(プロデューサー)
2007年■クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-／PSP(エグゼクティブプロデューサー)
2008年■シグマ ハーモニクス／DS(プロデューサー)
2009年■ファイナルファンタジーXIII／PS3(プロデューサー)

北瀬佳範 *profile*

株式会社スクウェア・エニックス エグゼクティブプロデューサー。『V』以降の数々の『FF』シリーズにおいて、ディレクター、プロデューサーを務める。

『FFXIII』の世界の創造と大幅に変化を遂げたバトル

思いを伝えられるのは、言葉だけじゃないよ
【ティファ／『ファイナルファンタジーVII』より】

──『ファイナルファンタジーXIII（以下FFXIII）』に関しては、これまでも何度かお話をおうかがいする機会がありましたが、今回の巻頭インタビューでは、ぜひ実際にゲームをプレイをしたうえでお話をお聞きしたいと思いまして……。そこでプレイ直前のインタビュー（P.83参照）とは別にお時間をいただきました。改めてよろしくお願いします。

北瀬佳範氏（以下敬称略）：よろしくお願いします。

──本当はプレイするだけでなく、クリアしたうえでお話をお聞きしたかったのですが、想像以上のボリュームで……。50時間以上プレイして、もうちょっとでラストかな、というところまで体験した段階でいろいろお聞きします。まず、これまでもトレーラーや体験版などで映像自体は目にしていた『FFXIII』ですが、実際にプレイしてみて改めて驚いたのが、「世界の圧倒的な描写」でした。もともと『FF』シリーズ自体、よくある"ファンタジー"のイメージでは収まらない世界を構築してきた作品ですが、今作では特に、SF的なイメージに近い「これまで誰も見たことがない世界」を表現する、という意志のようなものが感じられたのですが。

北瀬：『ファイナルファンタジー』という名が示すとおり、基本的にファンタジーの要素がベースにはありますが、毎回新しい世界を作っていこうとしているのは確かです。そのうえで大枠として近未来的なイメージにするのか、ゴシックな雰囲気にするのかというのは、シリーズごとに毎回議論になりますね。ただ今回の『FFXIII』は、PS3という新たなハードでの開発ということもあり、これまで以上に未来的な世界の質感が豊かに表現できるだろう、とは考えていました。

──やはり新たなハードで『FF』シリーズを展開するタイミングでは、開発スタッフとしても、より挑戦的になるのでしょうか。それが今回のような独自の世界を生み出す結果に？

北瀬：それもありますが、今回の『FFXIII』を作ったチームの前作が『X』や『X-2』だったことも大きいですね。さらにその前の『VII』や『VIII』をSF寄りにした部分があったので、『X』では逆にファンタジーというか、SF的ではない世界を構築したんです。ですので今回の『XIII』では、どちらというと、またSF寄りにいってみようかと。

──ただSFといっても、よくあるSF的なイメージともまた違いますよね。コクーン内にもビルジ湖のような幻想的なエリアがあったり……。さらにグラン＝パルスに到達したあとは、超巨大なアダマンタイマイがのし歩く大平原が登場したりとか。あのデカさは、本作のなかでも1・2を争うインパクトでした（笑）。

北瀬：旧世代のハードだとメモリや描画速度の関係で、巨大なモンスターや非常に数の多いモンスターを描くことを諦めざろうえなかったのですが、PS3になることで、まっ先にそれを実現することを考えました。それが結実したのがグラン＝パルスです。あそこにたどり着くと一気に世界が広がる感じですね。

──詳細はネタバレになるので伏せますが、グラン＝パルス以降、クライマックスに向けて物語が加速するなかで、終盤のあるエリアではさらに世界の描写がダイナミックになりますよね。

北瀬：あそこはホントに終盤なので、たたみかけるように見せたいなと。

──ちなみに魔法名やチョコボといった要素は継承しつつも、毎回新たな世界を作り上げてプレイヤーを驚かせる『FF』シリーズですが、世界観であれ、バトルであれ、これまでにないものを作るということは、常にスタッフにとって命題のようなものなのでしょうか？

北瀬：ん～、じつは「こうしなくてはダメ」という部分はそれほどないんですよ。ただ、たしかに『FF』のイメージに収まりすぎたアイデアについては、「変えたほうがいいんじゃない？」と相談することはあります。そういう意味で特に今回は、バトルが従来のものと比較してかなり違いますね。1つ1つコマンドを選んでキャラを操作するという部分をガラリと変えています。

──「コマンドバトルを継承しつつも、アクションゲーム的なスピーディな快感を取り入れる」というのが今回のバトルのコンセプトのようですが、方向性の1つとしては、完全にアクションにするという案もあったのではないかと思います。あくまでコマンドバトルとしての新しい形にこだわられた理由はなんでしょう？

北瀬：よりリアルな動きを採用すると、どうしてもアクション寄りにはなっていくんです。なっていくんですけど、やりすぎるとRPGとしての戦略バトルとは別のものになってしまう。そこに大きな分岐点がありましたね。例えばキャラクターをバトルシーン上で自由に動かせるとか、プレイヤーの操作で攻撃を避けられるとか、逆にこちらの攻撃を敵がアクション的な動きで回避するとか、そういった要素も当然考えられました。でも「最初はこの敵を攻撃して、次はこの敵を……」と考えたときに、アクションのタイミングで攻撃を避けられてしまったりすると、プレイヤーの考えた"戦略"が崩れていってしまうんですよね。従来の『FF』シリーズのバトルに共通することがあるとしたら、その「戦略を組み立てて戦う楽しさ」だろうと。

──全滅したとしても、アクションの腕前ではなく、「こうすれば……」という戦略でなんとかなるような……。

北瀬：当然、オプティマを切り替えるタイミングなどはプレイヤーが判断する必要がありますが、完全にプレイヤーの操作のタイミングでバトルの勝敗が左右されてしまうと、『FF』のナンバリングタイトルとは違うゲームになってしまうだろうと思ったんです。

オプティマとロールが生み出すプレイスタイルの幅

俺の人生が最初から決まっていたみたいに言わないでくれ！
【スコール／『ファイナルファンタジーVIII』より】

──バトルに関しては今回、ボスはもちろん、ザコ戦もかなり歯ごたえがあって、ちょっと油断すると全滅することも多いですよね。そのぶんリスタートがあるので気軽に再挑戦できますが。ちなみに歯ごたえのある戦闘にした結果、リスタートという仕様が採用されたのでしょうか。それとも直前から再挑戦できる仕様にした結果、歯ごたえのある戦闘になっていったのでしょうか？

「運命に惑わされつつも、各主人公が決意によってそれを乗り越えていく、そんなストーリーは開発初期からブレていなかったですね」

作品1 Evolution ゲームの進化・ドラマの深化

ハードの進化とともに深みを増すドラマの描かれ方

ゲーム制作にたずさわる前から、映像の世界で表現を続けていた北瀬氏。そんな氏の関わった作品には、世界観やドラマ性・演出面に独自の魅力を持つものが多い。『FF』シリーズにおいては、新ハードへ移行した『VII』『X』などにおいて、ゲームにおける新たなドラマ性の広がりを実現している。



1994 SFC ファイナルファンタジーVI
SFCにおける『FF』シリーズの3作目。「魔導」をモチーフにした世界観や14人にもおよぶプレイヤーキャラなどにより、従来の作品とは異なる物語性を見せた。



1997 PS ファイナルファンタジーVII
いまだに高い人気を誇り、数々のコンピレーション作品を生んでいる7作目。初の3D作品であることも含め、のちのシリーズ作に与えた影響は大きい。



1999 PS ファイナルファンタジーVIII
『VII』で表現された3D映像は本作でさらに飛躍的な進化を遂げた。学園という舞台、「ドロー」という斬新な戦闘システムなど、シリーズのチャレンジ精神を体現する作品でもある。



2001 PS2 ファイナルファンタジーX
シリーズ初のPS2作品。1つのしっかりとした物語を主軸としたゲーム性や、成長システムなどは、『FFXIII』にも形を変えて継承されているといえるだろう。



2006 PS2 ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-
『FFVII』のコンピレーション作品の1つ。ガンアクションRPGというジャンル、マルチプレイの採用、ケータイでのエピソードの配信など、数々の意欲的な試みがなされた。

北瀬：どちらかというと前者ですかね。戦略性と歯ごたえのあるバトルにしていこうという方向性の結果、だったらすぐに再挑戦できるようにしようと。あと、最近は携帯ゲーム機でゲームをプレイする機会が多くなり、どこでもセーブや中断ができることが多いじゃないですか。そういうプレイスタイルが主流になってきているのもあり、今回は倒されたらセーブポイントまで戻されるのではなく、直前からリスタートできたり、そこでやめたければタイトルに戻れるようにしたんです。

――特にミッションで登場する強敵については、リスタートすることも多かったですね。ちなみにミッションについては、やり込み要素のある特殊なタイプもありますが……。

北瀬：あれはエンディング後もやり込める要素ですね。あの一連のミッションでは非常に強い敵が登場しますので、なかなか勝てないと思いますよ。僕もクリアしたあと延々とやっています（笑）。

――そんな強敵とのバトルで重要な「オプティマ」システムについてもお聞きします。序盤のうちは各キャラの使えるロールがある程度限定されていますが、やがてメンバーとロールの設定が自由にできるようになると、一気に自由度が増しますよね。中盤以降はプレイヤーによって、オプティマやロールの傾向がまったく違いますし。ちなみに編集部で感じた一番の違いは、ディフェンダーのロールを使う人、使わない人の差でした。

北瀬：僕はどちらかというと、あまり使わないタイプですね（笑）。

――逆に僕は、かなりディフェンダーに助けられましたね。言い方を変えると、「どうやれば勝てるのか？」という考え方が、プレイヤーごとに違うのがおもしろいなと。ヘイストなどによる強化を重視する人もいれば、ディフェンダーで手堅くダメージを抑える人もいたり…。

北瀬：中盤以降は、改めてロールの組み合わせを真剣に考えるようになるんじゃないでしょうか。それまでのバトルにももちろん戦略性はありますが、ある意味「ならし運転」だったと気づくような（笑）。

――ロール自体、かなり独特のシステムではありますよね。AIではあるのですが、オプティマとして指示を出すことでプレイヤーの意志を反映できるというか。

北瀬：最初は難しく考える人もいるとは思いますが、慣れてくると、手が勝手に動いてオプティマをチェンジできるようになります。そこが今回のバトルの快感となるスピーディさですかね。最初は自分の操作キャラの動きだけで精一杯で、ほかの2キャラがロールごとにどんな動きをしているか把握しにくいとは思います。でも慣れてくると、このタイミングでこのキャラはどう動いてくれるのかが、だいたい予想できるようになるでしょう。

――そうなったあとは、どのキャラを自分で操作するキャラに設定するかも、プレイヤーによって違いますね。

北瀬：僕の場合はヒーラーを自分で操作して、いざというときに回復できるようにすることが多いです。

――ただ、ある程度自分ならではのメンバーやオプティマを組んでいても、ボス戦では通用しなかったりすることもありますね。特に召喚獣戦などでは……。

北瀬：召喚獣戦はメンバーが固定されたりすることもありますから。ただ初期から使えるロールが、いわばキャラごとの基本のロールになっているので、それを育てていれば勝てるとは思います。

――成長システムであるクリスタリウムについては、『X』のスフィア盤に近いイメージもありますが、これも人によって、どのロールを優先的に育てるかに差が出ますね。あと、極めれば全キャラまんべんなく強化できますが、パラメータにはかなり差があり、『X』以上にキャラの個性付けがされている印象を受けました。スノウのHPがムチャクチャ高かったりとか（笑）。

北瀬：それもそうですし、そもそもまんべんなく強化すること自体が大変なので、ロールの育て方には差が出るとは思います。同じブラスターでも、キャラによって取得するアビリティの種類や順番が違いますし。

――ほかにもシステムの1つとしては改造がありますが、その材料の購入に必要になるお金（ギル）のやりくりが、序盤はちょっと大変ですよね。

北瀬：ただ、本格的に改造を始めなければ、序盤はそれほどお金に困ることはないでしょう。フェニックスの尾などが足りなくなることはあるかもしれませんが、そこはアイテムを売ってやりくりする感じで。

――換金用のアイテムの存在に気づくまでは「コレ、どうやってお金を貯めていくんだろう？」と（笑）。

北瀬：プレイしていくとやがて「あれ？　お金が全然増えていない！」ってことに気づくんですよね（笑）。あ、モンスターを倒しても入手できないのか、と。

――ちなみに改造は、お金の面もあって、中盤～終盤にかけてのやり込み要素となるイメージでしょうか。

北瀬：ある程度は、序盤から試行錯誤して改造したほうがお得なものもありますね。特に物理攻撃や属性攻撃を軽減するアクセサリーなどは意外に効果が大きいです。だから強敵に勝てないときなどは、それらのアクセサリーの存在を思い出してみるといいかもしれません。あとはロールを見直してみることも重要ですね。慣れてくるとどうしてもお気に入りのオプティマの組み合わせのままで戦いがちですが、勝てないときはこれまで使わなかった組み合わせで挑むと、あっさり勝てたりします。

――それでも、最初にグラン=パルスに着いたときは、アダマンタイマイに一撃で踏みつぶされたりしますけどね（笑）。

北瀬：やがてあれが倒せるようになると、改めてバトルの醍醐味を感じることができると思いますよ（笑）。

13日間のエピソードで交錯する6人の運命

さあどうする!?　今こそ決断する時だ！
死んで楽になるか、生きて哀しみと戦うか!?
自分の心で感じたままに、物語を動かすときだ！
【アーロン／『ファイナルファンタジーX』より】

――物語やキャラクターについてもお聞きします。主人公であるライトニングをはじめとする6人については、それぞれのドラマが非常にしっかりと描かれていて、群像劇的なドラマだった『VI』を思い出しました。例えば『VI』では主人公格のティナ以外にも、ロックなどのエピソードが要所で描かれていたように、今作でもライトニングやスノウ以外に、ヴァニラなどにまつわる非常に重要なエピソードが描かれます。ある意味、6人全員が主人公と考えてもいいのでしょうか？

北瀬：主軸となるのはあくまでライトニングとスノウの2人ですが、とくに前半は各キャラがそれぞれのシーンで主役的に動きますので、並列に近いかもしれませんね。あと、発端となる13日間を経て、6人が運命的に集っていくという点でも群像劇に近いでしょう。

「オープンフィールドでアクション性のある方向のRPGもありますが、今回の『XIII』では人間ドラマを描く

作品2 Destiny
『FF』シリーズのヒロインたちの“運命”
彼女たちが心に抱え、貫きとおしたこと

『FF』シリーズにはこれまで、さまざまな運命を背負ったヒロインたちが登場してきた。描かれ方は作品によって異なるが、いずれも物語上、プレイヤーに強い印象を残す存在となっている。なかでもここでは、北瀬氏の関わった作品のヒロインたちをピックアップしてみた。







FFVI ティナ&セリス
『VI』には幻獣と人との間に生まれた少女・ティナと、人工的に魔導の力を注入された女将軍・セリスという2人のヒロインが登場する。いずれも魔導の力を巡る運命に翻弄されるが、2人の描かれ方は対照的。

FFVII エアリス
古代種の末裔という運命を背負い、ホーリーの発動によって星の命を救おうとしたエアリス。彼女自身はセフィロスの凶刃によって倒れるが、その想いはやがてライフストリームを導くこととなる。

FFVIII リノア
リノア自身、魔女の力を継承するという運命を背負うことになるが、主人公・スコールにとっては彼女との出会いこそが“運命”。そしてその運命は、やがて世界を、時間を、そして彼自身をも救うことになる。



FFX ユウナ
召喚士――それは死者の魂を弔い、やがては「究極召喚」によって、自らの命と引き替えにシンを倒し、つかの間の平和=ナギ節を世にもたらす者。少女ユウナにとってその運命はあまりに重いものだったが、ザナルカンドから来た青年・ティーダとの出会いが、彼女を「永遠のナギ節」へと導く。

▼旅を続け、シンによって命を落とした人々を弔うユウナ。





◀「永遠のナギ節」後は、ティーダを捜して冒険の旅へと身を投じる。

――物語の発端である13日間のエピソードは、プレイするに従って徐々に明らかになりますが、1日目の物語が判明すると、明確に物語全体の流れがわかりますね。ああいった物語構造はシナリオ原案を担当された野島さん（野島一成氏）の考えたものなのでしょうか？

北瀬：野島さんには今回「ファブラ ノヴァ クリスタリス（『FFXIII』を中心とした、世界観を共有する作品群）」の神話についてメインで作ってもらいましたが、『FFXIII』の本編ストーリーについては初期プロットに参加していただきました。あとは鳥山（ディレクターの鳥山求氏）たちが肉付けしていった形ですね。それぞれバラバラだった登場人物たちの運命が、13日間のうちのあるシーンで交差するというのは、じつはわりと昔から暖めていたアイデアだったりします。

――運命というキーワードは、物語のなかで何度も登場しますよね。そもそもライトニングたちの背負った「ルシ」という運命がかなり重いものですし。他の作品に例えるなら『X』のユウナも召喚士という重い運命を背負ったヒロインでしたが、ある意味今回は、6人ともそれと同等の運命を背負ったような……。

北瀬：そんななかでも、スノウだけは重さをあまり感じさせない主人公ですけどね。だからほかの登場人物から殴られたりするのですが（笑）。ただ、あのように何も考えずに一直線に自分の信じた道を行く、というスノウの性格が、やがて他のみんなにとっても希望につながっていきます。その点も物語の重要なポイントです。

――そんなスノウを含め、本作の物語では、各登場人物の強さ・弱さがハッキリと描かれている印象です。それぞれが自らの生き方に悩んだとき、召喚獣が試練として登場する、という部分も象徴的ですし。

北瀬：『FFXIII』の開発は非常に長い期間ではありましたが、そんな物語の核となる部分は、3年ほど前から変わっていません。運命に惑わされつつも、各主人公が決意によってそれを乗り越えていく……そういったストーリーは開発初期からブレていなかったですね。

――ちなみにイベントシーンのボリュームはスゴイですね。音声収録についてもかなり長い期間がかかったのではないかと予想されますが……。

北瀬：かかっているという意味では『X』以降、音声収録には毎回かなりの時間をかけているのですが、今回は特に大変でしたね。毎日収録していたわけではありませんが、モーションキャプチャーと音声の両方を含め、ドラマ作りには非常に時間がかかりました。ちなみに予定していたイベントシーンは300～400カットと、今よりもはるかに多かったんです。でも300とすると、1日1カット収録しても約1年かかってしまう（笑）。

――さすがに気が遠くなりますね（笑）

北瀬：それはさすがに……ということで2分の1～3分の1くらいまで削りました。例えばサッズとヒナチョコボの出会いなども、かなりいいエピソードとして用意していたのですが、泣く泣く削ることに……。

――そういったことも理由の1つかもしれませんが、ゲーム中は本編では語られなかった設定などが「オートクリップ」の項目で詳細に確認できるようになっていますね。未プレイの人でも、オートクリップを見れば物語をキッチリ把握できるのではないか、と思うくらいに。

北瀬：じつは僕も、たまに取材の前に復習として確認することがありますよ。「ああ、そうだった」と改めて思い出したり（笑）。

『FFXIII』が目指したものと今後のシリーズが目指すもの

目覚めてからの13日が
世界の終わりの始まりだった――
【ヴァニラ／『ファイナルファンタジーXIII』より】

――ちなみに今回の『FFXIII』の膨大なイベントシーンのなかで、北瀬さんが最も印象に残っている場面は？

北瀬：イベントシーンでいうと……PVでも公開していますが、サッズがヴァニラに銃を向けているイベントですね。そのシーンも含め、今回はキャラクターの表情がすごくイイ形で表現できました。ちなみに本作のキャラの表情は、もともとキャプチャーで作る予定だったのですが、なかなかいい表情にならなかったため、最終的にデザイナーが1つ1つ手作業で作っています。

――ライトニングなども、普段は毅然としていますが、笑ったり、弱気になったりするときなどに、ハッとする表情を見せることがあったり……。

北瀬：今までだと細かいニュアンスが表現できず、クールな性格設定をしたら、そのままのイメージを膨らませてキャラを描くことが多かったのですが、今回そういった微妙な細かい表情を表現できるようになったのは、ドラマの面で非常に大きかったですね。

――HDゲーム機の登場以降は、単純なリアルさがクローズアップされることが多いですが、今後はそういった「物語を語るうえでの表現の深さ」というものが、もっと語られるようになるかもしれませんね。

北瀬：リアルさという意味では、オープンフィールドでアクション性のあるRPGという選択肢ももちろんありますが、そういった表現の意味でも、今回の『FFXIII』は物語面に特化し、人間ドラマを描く"究極のオフラインRPG"を目指して突っ走った感じです。

――さて、今後は海外版、そして「ファブラ ノヴァ クリスタリス」の作品群が予定されていますが、北瀬さんが今後関わるであろう『FF』シリーズは、これからどのような方向性になりそうでしょうか？

北瀬：『FFXIII』ではドラマを突き詰めていく究極のシングルRPGを目指しましたが、今後は実験的なトライも含めて、新しい方向性も考えていきたいです。それが自由に動けるフィールドなのか、オンライン要素なのかはまだわかりませんが、何かしら新たなチャレンジをしていきたいですね。バトルに関しては、すでに『ヴェルサスXIII』がより先の進化を目指しているのですが、その先の『FF』も、もっと変わっていくとは思います。いわゆるオーソドックスなコマンド型の戦闘に戻ることは、もうないのではないでしょうか。

――そういう意味でも『FF』は、常に先へ先へと進化していくシリーズといった印象です。『ドラゴンクエスト』と並んで日本のRPGの代名詞といえる『FF』シリーズですが、ジャンル的にはもうRPGの枠では収まらないのかもしれませんね。

北瀬：ただ、変わっていったとしてもFPSになるわけではないですし（笑）、純粋なアクションゲームにしてしまうと、わかりやすくはなりますが、『FF』らしい戦略性が薄れてしまいます。だから次回作の方向性は難しいかもしれませんね。いずれは独自の回答を見つけにいくのかな、とは思いますが。それを考えていくのが今後の課題になるでしょう。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

"究極のオフラインRPG"を目指して突っ走りました」




妹セラの想いと、姉ライトニングの決意

◀▼ルシとしての使命を果たし、クリスタルと化すセラと、それを救おうとする姉・ライトニング。セラの果たした使命とは？

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

そして……『FFXIII』で語られる姉と妹のルシとしての運命



そして『FFXIII』において、主人公・ライトニングたちを待ち受けるのは"ルシ"という運命。神の代弁者たるファルシによって使命を与えられた（＝呪われた）その運命のもとでは、使命を達成するか否かにかかわらず、もはや平穏な人生を送ることはかなわない。漠然とした幻視でしか表されない使命に翻弄され、人々からは忌むべき存在として見つめられるルシの運命の先には、どのような結末が待ち受けているのだろうか。そして使命を果たし、クリスタルと化したセラの運命は？


FINAL
100P
総力特集
『FFXIII』の世界観やシステム、
ストーリーを100ページの攻略+企画で
完全解明!!

FINAL FANTASY XIII MANIAX GUIDE 導入編

発表から約3年。ついに発売の時を迎えた13番目の『ファイナルファンタジー』。
今回の特集では、世界観・キャラクター・システムなど、「今」知りたいすべての情報を網羅し、
読みごたえたっぷりの圧倒的ボリュームでゲーム序盤を完全ナビゲート。
過去12作の歴史や多岐にわたるインプレッションなど、さまざまな企画も満載!!
前代未聞の100ページに及ぶ超特大攻略で、この新たなる時代の幕開けを祝福しよう！

ファイナルファンタジーXIII		
発売中(12月17日発売)	通常版:¥9,240(税込)／PS3同梱版:¥41,600(税込)	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
備考	プレイ人数:1人用	

CONTENTS



ドラマを楽しむ

さまざまな用語を聞くと
一見難解そうに見える
『FFXIII』のストーリーだが、
実際に語られる物語は
ライトニングたち主人公の
運命に対する葛藤を描いた、
実にストレートなドラマだ。
彼らが背負うルシという運命と、
その発端となった13日間――。
それらのすべてが明らかになるとき、
物語の真の幕が開く。
あなたはそのとき、彼らの“抗い”
そして“希望”を、
どのように見つめるだろうか？





僕らは『ファイナルファンタジー

圧倒的な映像美・ドラマチックな物語・斬新なバトル……言葉にすると同じでも、『FF』シリーズにお





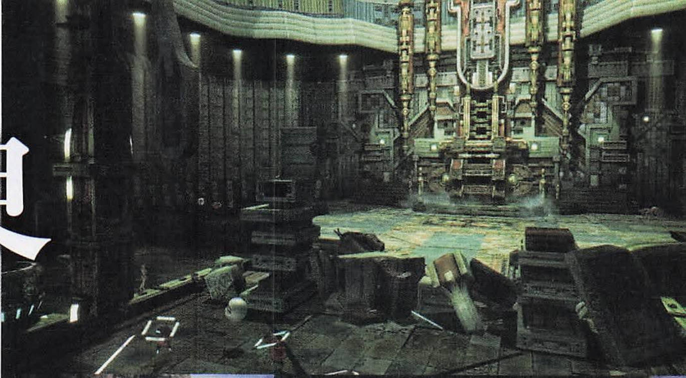
バトルを楽しむ

『ファイナルファンタジー』が
シリーズを経ることで最も進化したもの。
それは映像の表現力だけではない。
かつて幻界から召喚獣を呼び寄せ、
時間とともに変わる戦況を表現し、
コンピュータキャラの思考（AI）をも
コントロールするに至った
『FF』シリーズのバトル。
それが本作では“オプティマ”という形で
我々の挑戦を待ち受ける。
画面狭しと攻撃するライトニングたちを
より生き生きと動かすための戦略。
それを把握してからが
強敵との戦いのスタートラインとなる。



世界を楽しむ

『FFXIII』の圧倒的な映像美。
だが、それを表現するのに
「リアル」という言葉は似合わない。
私達が想起できる範囲内の「リアルさ」とは
まったく異質な存在感をもった
“究極たる幻想（ファイナルファンタジー）”
この作品で描かれるのは、
そんなまったく新しい世界観のなかの
フィールド、ダンジョン、街並みだ。
そして、独自の理（ことわり）で構築された
球状の世界・コクーンを巡り、
やがて広大なるグラン＝パルスに降り立つとき、
プレイヤーは世界の本当の広さを知る。







Introduction

XIII』をどう楽しむべきなのか？

けるそれらの要素は、作品ごとに違う顔を見せてくる。では『FFXIII』におけるその表情とは……!?





単に物語のエンディングを
体験しようとするだけでも、
相当なボリュームを味わうことができる本作。
だがその先にも、
ゲームを極めようとする者だけが挑戦できる
さまざまな世界が眠っている。
改造が生み出す最強の武器は？
かつてのルシ達の願いをかなえることで
やがて立ちはだかる
最強のモンスターの倒し方は？
そしてクリスタルに秘められた力を
すべて解放した先に見えてくるものは……？
運命の結末を見届けたあとは、
自身の意志でこの世界を駆けていこう。

やり込みを楽しむ



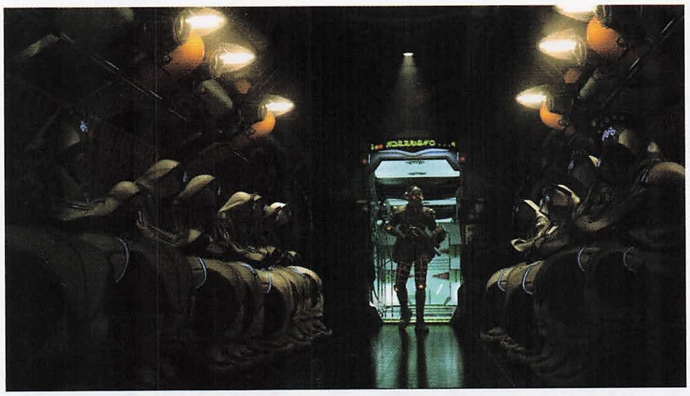


“13日間”から始まる『FFXIII』のストーリー

中空に浮かぶ球状の浮遊都市、コクーン。それは、ファルシと呼ばれる人智を超えた存在によって創られ、永遠の平和を約束された人類の理想郷だった。そこで人々は、世界を創った“聖府のファルシ”の加護を受けながら、幸せな暮らしを送っていた。しかし、そんなコクーンの平和を脅かす、重大な事件が発生する。禁忌の魔境グラン＝パルスから到来し、コクーンを憎む“下界のファルシ”の出現である……。

ファルシは、人々に呪いを与え、自分の尖兵となる魔性の使徒を生み出す。ファルシに選ばれ、逃れられない使命を背負った使徒、その名は“ルシ”……。“下界のファルシ”は次々とルシを生み出し、世界を混乱へと陥れる。

そして、“下界のファルシ”出現とともに幕を開けた事件は、13日目に終焉を迎える。しかしそれは“ルシ”にされた者にとって、終わりの始まりでしかなかった。



clip!! 物語の始まりは「13日間」の最終日！

物語は、事件の発端となった13日間の最終日から開始。そこから物語が進むにつれ、徐々に13日間で起こったことが回想されていく形をとっている。ゲーム中に判明したことはメニューの「オートクリップ」で詳しく解説され、いつでも参照できる。物語が進むごとに更新されるので、こまめに確認しよう。

コクーン、グラン＝パルス、ルシ、ファルシ……。
プレイしてわかった各キーワードを徹底解説!!

WORLD

舞台となる2つの世界の詳細を改めて解説

「13日間」に起きた運命の出来事とは？





“下界のファルシ”の発見がすべての始まり

◀“下界のファルシ”の近くにいた者すべてを下界（グラン＝パルス）へ追放する、「パージ政策」が強行される。これに反発した住民が争いを起こすが……。

パージ政策に対抗する主人公達は……

▶PSICOMと市民の争いが激化するなか、ライトニングやスノウは、ある目的のために“下界のファルシ”を目指す。彼らがそこで目撃するものとは……？



物語の始まりとなる聖府のパージ政策とは？

聖府は、ルシにされた可能性があるとして、“下界のファルシ”が発見されたボーダム周辺にいたすべての人々を追放しようとする。それが「パージ政策」だ。しかし実際は、追放の名を借りた一方的な虐殺だった。これは多くの住民の反発を招き、聖府軍と住民との戦いへと発展していく。



◀この戦いで、多くの住人が命を落としてしまうことになった。

発売記念インプレッション 座談会1 世界観編

編（30代後半、ベテラン編集者）：今回の『FFXIII』、世界観的にわかりにくいといわれてきたけど、実際にプレイすると、すごくわかりやすいよね。

ゲ（30代中盤、やり込み系ゲーマー）：まぁ、「わからない」ってこと自体をネタにされてた感もありましたから。固有名詞が先行してたけど、物語自体は本当にシンプルですよ。

新（19歳、新人ライター）：そのわからない部分を楽しむゲームだと思いました。だんだんわかって行くのがとにかくおもしろくて。まさか、こんなにすんなり頭に入ってくるとは思わなかった。もっともっと難しいと思ってたので、逆に意外でしたね。だんだんわからせていく過程が、とにかくうまい。

若（20代半ば、若手編集者）：むしろわからない状態でプレイするのが一番かも。自分はそのへん、幸運でした。ほぼまっさらな状態でプレイできたから。

大（20代前半、シリーズ大好き）：オートクリップがこれでもかってくらい便利です。オレは人がプレイしてる画面で、うっかりオートクリップにある「1日目」を先に読んじゃって（笑）。

ゲ：そこはかなりあとで追加される核心なのに。そこを一番に読むか（笑）。

編：わからなくなったらオートクリップを読めばだいたいわかるよね。あれは本当に便利。ゲームで判明したものが追加されていくので、他人のセーブデータで見ない限り、ネタばれの心配もない。

若：むしろこまめに観るべきでしょう。イベントは飛ばしてクリップだけ読むのが一番手っ取り早い、みたいな。

大：いやいやいや、イベントは飛ばしちゃダメでしょう（笑）。あれがいいんじゃないですか。とにかくあの映像美は圧巻ですよ。



編：全体的な内容としてはどうだった？

大：世界観はもう最高です。欠点が見つからないくらい。

ゲ：SF色が濃いのは反応が分かれそう。少なくともこれまでの『FF』シリーズとは明らかに毛色が違う。昔からのファンであればあるほど、違和感があるかも。

編：よくも悪くも、今風なんだよね。おっさんとしては気恥ずかしい部分もあるけど、これも時代の流れなのかね。ただ物語はかなりしっかりしているから、おっさんでも楽しめた。

新：若者の私としては、この世界はアリですね。時代にあわせて常に変化し、進化していく。それが『FF』なのです。あ、私、きれいにまとめた？



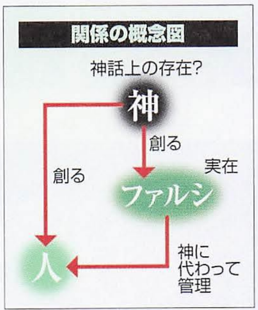
FAL'CIE&L'CIE ファルシ&ルシ

神に近き存在であるファルシと、そのファルシに呪われし者、ルシ。物語では、そのルシ達の過酷な運命が描かれる。まずは、最も重要となるこの2つのキーワードを掘り下げていこう。

人智を超えた存在“ファルシ”

世界に無数存在する、
異形の姿を持つファルシ。
人智を超えたその能力は、神のものか……

ファルシとは、世界に無数に存在する神に似た力を持ったものの総称。信仰の対象としての神は別にいるため厳密には神ではないが、人智を超えた存在である。神話にしか登場しない神と違い、異形の実体と明らかな意思を持ち、何らかの目的にそって行動している。人類よりも長い歴史を持つと思われるが、その正体や目的などは、ほとんどわかっていない。コクーンでの生活は、水や食料までファルシが生み出すものに頼っており、人はファルシによる管理を受け入れている。こうした状況を「ファルシに飼われている」と表する者もいるが、わかっていながらも、ほかに生きていく術がないのが現状だ。ファルシとは、それくらい人々の生活になくてはならない存在となっている。





▲ファルシを見上げるスノウ。その姿は手を広げた人のようにも見える。

ファルシの種類

コクーン内だけでも約数百万種類が存在!?

ファルシの数は膨大で、コクーン内だけでも相当な数が存在するといわれている。エネルギーを供給するファルシ、天候を制御するファルシなど、さまざまなファルシが確認されているが、物語で重要となるのは、コクーンを創った“聖府のファルシ”と、コクーンを憎む“下界のファルシ”の2つ。物語は、その“下界のファルシ”がコクーン内で発見されたところから始まる。

その他
・エネルギープラント制御ファルシ（ファルシ=クジャタ）
・天候制御のファルシ　など



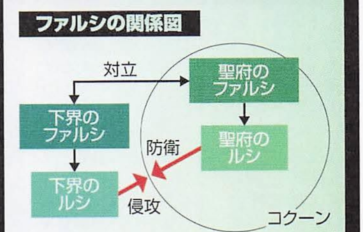
◀コクーンを憎むファルシ。わかりやすくいえば「邪神」に近い。



▶コクーンの食糧供給を司るファルシ。いわば「食べ物の神」。

clip!! ファルシ同士が戦った黙示戦争とは?

黙示戦争とは、数百年前、“聖府のファルシ”と“下界のファルシ”の間で起こったとされる戦争のこと。“下界のファルシ”は自分が生み出した多くのルシを使い、コクーンへと侵攻。これに対して“聖府のファルシ”は、自分もルシを生み出して退けたという。コクーンの住民に何の説明もなく密かに行われたため「黙示戦争」と呼ばれるが、その詳細についてはほとんどわかっていない。



ルシの使命と能力

ファルシに呪われ、
烙印と使命を授かった者達。
彼らが背負うことになる絶望的な運命とは……？

ルシとは、ファルシから使命を授かった者達のことだ。ただし、神に選ばれた使徒のように祝福された存在ではなく、ファルシの道具にされたようなものであり、その末路は総じて悲惨であるという。ファルシの奴隷と呼ぶにふさわしい、まさに呪われた存在だ。この状態になった者は、特殊な能力を授かる代わりに、特定の使命を果たさなければならない。なお、平和な時代が続いたコクーンでは、数百年にわたってルシは出現していなかった。そのため、今回の事件が起きてルシの存在が知れわたるまで、一般の人達はルシをおとぎ話の中だけの存在だと思っていたようだ。

果たすべき使命

ルシとなった者は、使命を果たさなくてはならない

ルシとなった者が果たすべき使命は、人によって異なる。また、当然ながら、どのファルシにルシにされたかによっても異なってくる。ライトニング達はコクーンを憎む"下界のファルシ"にルシにされたため、その使命はコクーンに仇なすことである可能性が高い。そのため人類の敵として、聖府に追われることになる。

ライトニング達は聖府軍に追われる……



▶コクーン内の人々を統率するのが、聖府と呼ばれる組織だ。"下界のファルシ"によってルシにされたライトニング達は、その聖府軍に執拗に追いかけられる。

ヴィジョン

ファルシからの使命は、ヴィジョンで"視る"ことで知る



ルシが授かる使命の内容は人によって異なり、ヴィジョンと呼ばれる視覚イメージによって伝えられるという。ただし、それはぼんやりとしたもので、具体的にあれをしろと伝えられるワケではない。このため、ヴィジョンをどう解釈するかは本人しだいとなる。使命がわからず、果たせずに終わるルシも多いようだ。

◀ライトニング達は、全員同じヴィジョンを視ることになる。しかしその内容は……。

writer's eye ここに注目!! ルシが人間に恐れられる理由は？

ルシとなったライトニング達は、一般の人々から恐れられ、聖府に追われることになる。それはライトニングらが"下界のファルシ"にルシにされたためだ。コクーンの人々は下界に対して強い恐怖心を持っているため、下界のルシであるライトニング達にも異常な恐怖心を抱くようだ。ただ、ルシが現れたこと自体が数百年ぶりで、実際に下界を見た者もいない。人々の下界への恐怖は、聖府によって植えつけられたイメージなのかもしれない。

ルシがたどる末路

使命を果たしクリスタルになるか、
果たせずモンスターへと
成り果てるか……

ルシとされた者は、その身に烙印を刻まれる。その烙印は段階的に中央の目が開いていき、完全に開ききるまでに使命を果たせないと、シ骸と呼ばれるモンスターに変貌してしまう。つまりそれが、与えられた使命の期限ということになる。目が開いていくスピードは人によってまちまちで、そのルシの使命の内容によって異なる。また精神的に弱まると、シ骸化が急激に進むこともあるようだ。なお、逆に期限内に使命を果たした場合、ルシはクリスタルとなって永遠の存在になるとされている。

クリスタル

使命を果たしたルシはクリスタル化して永遠の存在に

見事、使命を果たすことができたルシは、体が結晶化してクリスタルとなる。ただ、これは伝承に残る程度で、実際にクリスタル化したという例は、ほとんど確認されていないようだ。しかし、"下界のファルシ"にルシにされたセラは、わずかな期間でクリスタル化を果たすこととなった。



セラはクリスタルに!! 彼女が果たした使命とは？



◀誰一人として危害を加えることなく、クリスタルになったセラ。使命によっては、必ずしも戦う必要はないようだ。

シ骸

果たせなかったルシは魔物になり、見境なく人を襲う

シ骸になると、人間としての知性はなくなり、完全なモンスターと化してしまう。体の中央にある赤いコアが、かつてルシであった証だという。これは烙印が変容したものだろうか。言葉は通じず、永遠にただ人を襲い続けることになる。

死ぬこともできず人を襲い続ける



▶シ骸となった者は不死となり、何度倒されても起き上がり人を襲う。その苦しみは計り知れない。彼らを永遠の煉獄から、救う手段はあるのだろうか。

clip!! シ骸は時が経つと、冥碑となる

不死となったシ骸が長い年月を経ると、やがて石化し、冥碑と呼ばれる物言わぬ物体となってしまう。そしてその後も、ルシとしての記憶は消えず、使命を代行してくれる者を待ち続ける。グラン=パルスには、そうしたルシの成れの果ての冥碑が無数にあるという。



▲ゲームでは使命の代行が可能。詳しくはP.57を参照。

コクーン

COCOON



グラン=パルスの上空に浮かぶ、人類の理想郷コクーン。物語の主な舞台となるこの球状の都市について、人々の生活から主だった都市まで、これまでわかっている情報をまとめて紹介!

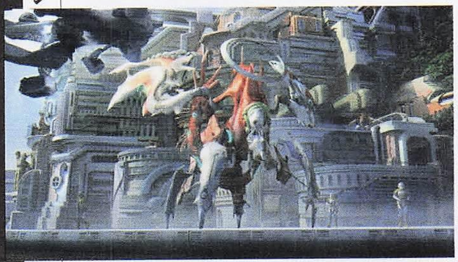
コクーンの人々

ファルシによる加護と、聖府による徹底管理のもと、人々は平和で安全な生活を享受する……

コクーンとは、"聖府のファルシ"によって創られ、聖府と呼ばれる組織が管理する巨大な空中都市。球状の内側に大地が広がる密閉されたその世界のなかには、数千万もの人間が暮らしているという。人々は平和な生活を享受しながら、外の世界を下界と呼び、恐れている。コクーンの外に広がるグラン=パルスは、厳しい大自然と凶暴な原生動物が人を阻む危険な世界で、住むことはできないとされているからだ。そんな下界から隔離された、厳重なシェルターともいえるコクーンだが、街だけでなく森や川など、さまざまなロケーションが存在する。

文明

ファルシの加護を受けて高度な文明が発達する



地上には近未来的な高層ビルが立ち並び、空には完全武装した飛空艇が空を飛ぶなど、高度に発達したコクーンの文明。それらはすべて、さまざまな機械や生物を創り出すファルシたちの力によるもの。水や食料までも、ファルシが創り出してくれている。便利だが、逆にいうと、ファルシに頼りきった危うい世界ともいえる。

◀コクーンを守る聖府軍の武装もかなり近未来的。その軍事力は過剰なほどだ。

writer's eye ここに注目!! コクーンの人々はなぜ下界を恐れる!?

コクーンとグラン=パルスは、少なくとも数百年間は断絶していた。ファルシに頼りきった生活を送る人々にとって、確かにグラン=パルスは不便で危険で生きにくい世界かもしれない。しかしそれにしても、人々の恐れようは普通ではない。グラン=パルスに落とされることは、それこそ地獄に落ちることと同じくらいに考えているようだ。もしこれが、本当に聖府によって植えつけられたものなら、なぜそうする必要があったのだろうか?そこには、人をグラン=パルスに戻そうとさせない、何らかの意思が働いているようにも思えるが……!?

clip!! コクーンのテクノロジー「AMP」とは?

AMPとは、反物質を操るテクノロジーのことで、コクーンでは一般的に使われているもの。物語冒頭でライトニングが高所から落下し、速度を落として着地するが、これは彼女自身の能力ではなく、このAMP技術を使ったもののようだ。ほかにも、着るだけで身体能力が上がるスノウのコートや、ホープのブーメランなどにも、このAMPの技術が応用されているとのこと。

ライトニングの使う重力の力も!



▶ライトニングだけでなく「PSICOM」の隊員も使用。輸送用の飛空艇から現場に降りるときなどに使われている。

スノウやホープの武器にも使われている



◀身体能力が上がるコートや、狙った敵の頭上を旋回して攻撃するブーメランなど……。AMPの技術は、武器をはじめとするさまざまな分野で広く活用されている。

コクーンと聖府

コクーンの人々を管理する
絶大な力を持つ組織。
その力は下界の脅威からコクーンを守るために……

コクーンの社会を統治する組織、聖府。その成り立ちや制度などはハッキリしていないが、その頂点に立つガレンス・ダイスリーは、常にコクーンの平和と安定を願う威厳に満ちた人物。市民からの信頼も厚い。しかしコクーンの安全を重視するあまり、人を人とも思わない政策をとることもあり、若者のなかには反発する者もいるようだ。



騎兵隊のなかでは反発の動きも!?

◀聖府は、コクーンの治安と平和の維持のためには冷酷な政策もいとわない。しかし警備軍に所属する「騎兵隊」のなかには、聖府のやり方に反発する者もいる。その内情は、必ずしも一枚岩というわけではない。

clip!! 聖府の代表、ガレンス・ダイスリーとは?

聖府のトップ、ガレンス・ダイスリーについては、詳しい素性は明らかになっていない。心からコクーンの平和を願う人物のようで、今回の事件でも自ら指揮をとり解決に努める。無差別なパージ政策を強行するなど、行きすぎな面もあるが、それはコクーンを思ってのことなのだろう。

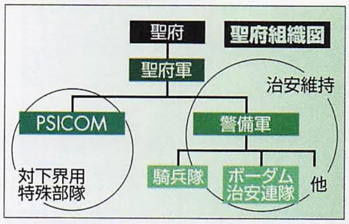


▲コクーン市民のほとんどが、ダイスリーを支持している。

聖府軍

コクーンの治安を守る軍隊

聖府軍は、下界からの脅威に対抗する精鋭部隊「PSICOM」と、コクーンの治安を守る「警備軍」の2つに大別される。「警備軍」はさらに細かく分かれており、そのなかの1つにボーダム治安連隊などがある。



PSICOM(サイコム)

聖府軍のなかでも強力な武装を持ち、特別な訓練を受けた精鋭部隊。下界からの脅威に対抗する部隊であり、その尖兵ともいえる"下界のルシ"を抹殺するため、執拗にライトニング達を追うことになる。率いるのは、聖府軍中佐のロッシュとナバートの2人。下級の兵士達とは違い、彼らの実力は化け物並みだという。



警備軍

市民の安全を守るために組織された警察的な部隊。担当エリアの違いなどで、さまざまな部隊が存在する。コクーンの住民にとっては、街のお巡りさんといった存在だ。もちろんモンスター退治なども行うので、それなりの訓練は積んでいる。「PSICOM」とは違い、民間人と接することが多いため、規律は意外にルーズなところがあるようだ。

騎兵隊

シド・レインズに率いられた警備軍の一部隊。機動力を生かして現場に急行する遊撃部隊として活躍する。そのため、警備軍としては珍しく、大型の飛空艇を有している。



▶指揮するレインズは、敏腕で名を馳せる聖府軍の軍人。独自の考えで、ルシ達を追っているようだ。

ボーダム治安連隊

ボーダムの治安を守る警備軍の一隊。ボーダム周辺は野生モンスターが多いらしく、市民からの通報で出動し、モンスター狩りを行うことも多かったようだ。かつてはライトニングも、この部隊に所属していた。



密閉された世界とはいえ、コクーンの内部はとにかく広大で、天気や昼夜の変化もある。あまりの広さゆえ、都市間の移動には主に飛空艇が使われるほどだ。

異形の飛空艇が茜色の空を駆ける——

コクーンのエリア

閑静な住宅街から歓楽街まで、
コクーン内部に広がる、
さまざまな都市の数々

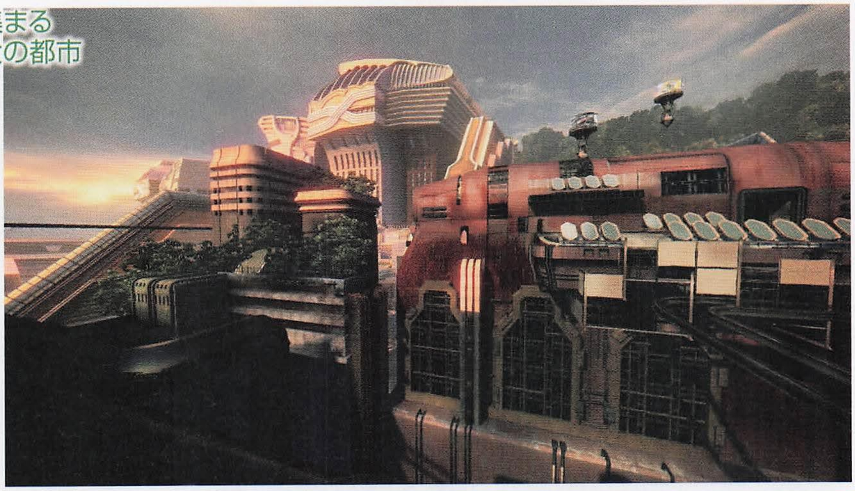
商業都市パルムポルム

多くの人が集まる
コクーン最大の都市

コクーンのなかでも屈指の大都市。商業都市という名前のとおり、街には多くの人があふれ、活気に満ちている。都市内に森林地区があるなど、さまざまなロケーションが混在。また、都市のなかにダンジョンのような場所も確認できる。

海もある!?

住宅街のほかに、港のような水辺もある。どうやらコクーン内には、人工の海もあるようだ。パルムポルムの街は、リゾート地も兼ねているのだろうか。









歓楽都市ノーチラス

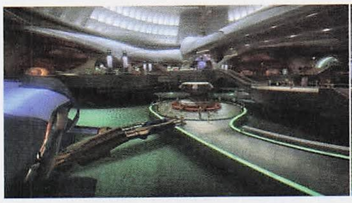
さまざまな娯楽施設が
人々の心を癒やす

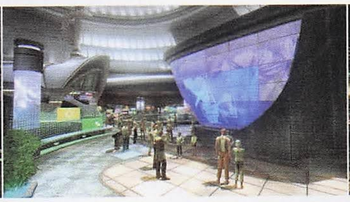
コクーン市民に娯楽を提供するために建設された巨大歓楽都市。都市そのものが1つのテーマパークといってもいいほどで、さまざまな娯楽施設がとりそろっている。なかには聖府が運営する巨大な遊園地も存在しており、その規模は想像以上に大きい。連日多くの観光客がここを訪れ、休日を楽しむ人達で賑わっている。

チョコボパークに注目!

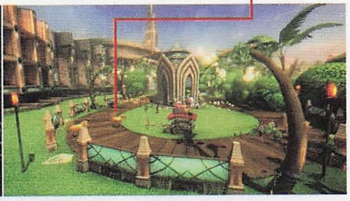
街の中心にある巨大広場ノーチラスパークには、チョコボを放し飼いにしているチョコボパークが存在。コクーン市民にも、チョコボの人気は高いようだ。ただし残念ながら、ここで騎乗することはできない。











サンレス水郷

モンスターの生態系を
研究するエリア

文明の発達したコクーン内において、自然環境が保護された特殊なエリア。内部は原生林が生い茂り、さまざまなモンスターも棲息している。また、このエリア専用の気象を司るファルシが設置されており、エリア内にある端末からアクセスすることができる。かなり危険なエリアであるため、普段は一般市民の立ち入りは禁止されている。ただし、聖府主催の自然見学会で、見学が許される場合もあるようだ。天候が変わるとモンスターにも変化が現れる。

天候を操ることが可能!

エリア内の天候は端末からいつでも変化させることができる。これを利用して、モンスターの生態研究も行われている。放し飼い状態になっているので、かなり危険なエリアだ。













ハングドエッジ

廃棄され、住む人もない見捨てられた街

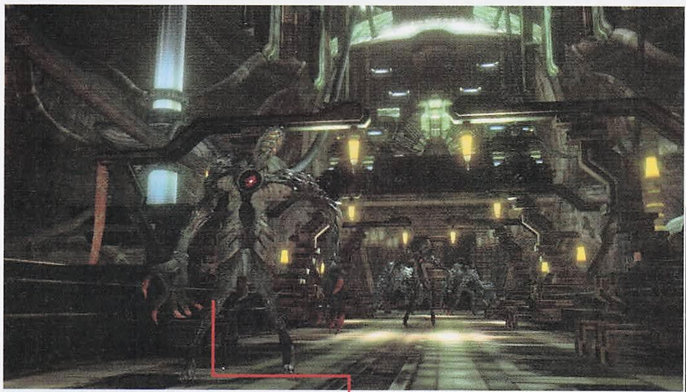
コクーンの外壁周辺に広がる、廃棄されて、人も住まなくなった街。瓦礫の山があたり一面に広がり、復興の気配は見られない。何か大きな戦いがあったことを思わせる。これも、下界からの脅威によるものなのだろうか……!?

パージの舞台となる!?

物語の冒頭、スノウ達やパージ対象者の戦いの舞台となるのがハングドエッジだ。聖府の目的は、最初から対象者をここに送り込み、抹殺することだった。





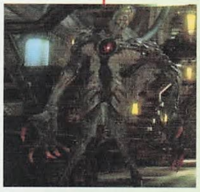


ボーダム異跡

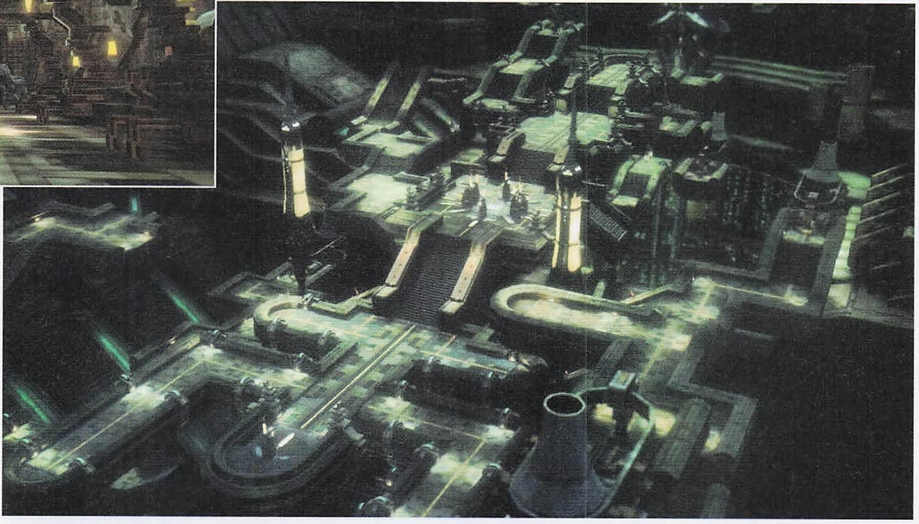
下界から引き揚げられたファルシが眠る異跡

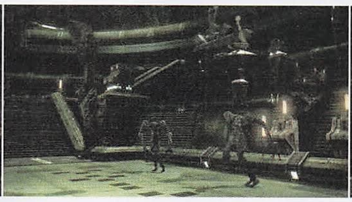
ボーダム異跡とは、コクーン内のボーダム付近で発見された、数百年前の異跡のこと。それは、ファルシによって資材再利用のために、グラン=パルスから引き上げられたものだったようだ。長期間放置され、市民たちは無害なものだと思い込んでいたようだが、この内部で人知れず、"下界のファルシ"が眠っていたのだ。そしてこれが目覚めてしまったことが、今回起こった事件の発端となった。

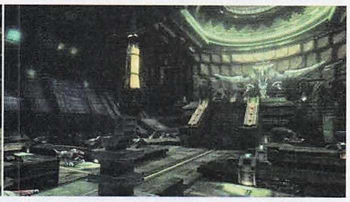
内部をうろつくシ骸は?



異跡の内部には、使命を果たせなかったルシの成れの果てである、シ骸が大量に存在している。これは、"下界のファルシ"を調査するために入った聖府軍の部隊がシ骸化したものらしい。どうやらルシは、ほんの数日でシ骸化してしまうこともあるようだ。

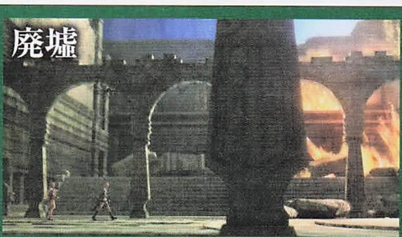




writer's eye ここに注目!! まだまだコクーンには多くのエリアが!!

場所によってさまざまな顔を見せるコクーン内部。その広さは相当なもので、ほかにもさまざまエリアが存在している。そして、そこにあるのは未来的で機械的な景色ばかりではない。時間によって昼夜が変わり、山や森は季節によってその景観を変化させるなど、実にさまざまな情景を楽しむことができる。このおかげでコクーン市民は、そこがグラン=パルスの上空に浮いた隔離世界であることを意識せずに、普通の世界となんら変わらない生活を送ることができるのかもしれない。



▲ハングドエッジとは、ちょっと印象の異なる廃墟。これもコクーン内部に存在する場所だ。



▲外壁の一番内側には、湖のような謎の場所が広がる。もちろん、普段は人が足を踏み入れない場所のようだ。

GRAN=PULSE

グラン=パルス



どこまでも広がる世界、“大いなる大地”、グラン＝パルス。ここでは、人の住めない禁断の魔境と呼ばれるその地に隠された、さまざまな秘密をひも解いていく。

WORLD グラン＝パルス／“下界”と呼ばれる世界

“下界”と呼ばれる世界

コクーンの眼下に広がる、
果てしなく続く大地。
そこは、厳しい自然環境が残された禁忌の魔境

大自然が広がり、危険な生物が徘徊する世界、グラン＝パルス。そこは、人が住むには厳しい大自然が続く、果てしなく広大な土地だ。コクーンの人々からは“下界”と恐れられ、まるで地獄のような世界だと思われている。実際、そこに人は住んでいないが、まったく住めないというほどの場所ではないらしい。一度は人の住めないまでに荒廃したが、長い年月をかけて再生したと考えられそうだ。聖府に追われグラン＝パルスにたどり着いたライトニング達は、果たしてこの世界の旅で、どんな真実を知ることになるのだろうか。

巨大モンスターが徘徊する危険な世界



◀モンスターの存在は脅威だが、美しい自然が残り、環境は劣悪ではない。一見、穏やかな風景にも見える。

文明の跡

かつて人のいた痕跡が、
世界中に残されている

グラン＝パルスのあちこちには、明らかに人が住んでいたであろう痕跡がいくつも確認できる。廃墟となった街並みや、明らかな人工建造物などがそうだ。それがどれくらい昔のものかはハッキリしないが、かつてのグラン＝パルスの主人は、人間だったのは間違いないだろう。その大地を捨て、シェルターのようなコクーンへと移り住んだ理由とは何だったのだろうか？　やはりファルシ同士の戦いなのだろうか？　なお、このグラン＝パルスにも無数のファルシが存在している。コクーンで騒動を起こした“下界のファルシ”も、元はこのグラン＝パルスにいたファルシだった。



遥か昔に滅んだ文明のもの?

◀人の住んでいた跡と思われる建造物は、広範囲にわたって存在。かつての文明は、この地上のほぼすべてを支配していたと思われる。

Writer's EYE ここに注目!! グラン=パルスの見どころは!?

グラン＝パルスで注目すべきは、やはりその果てしないほどの広さ。コクーンも相当広いが、やはり“本物”の大地の広さとは比べ物にならない。ほとんど障害物のない平原はとにかく見晴らしがよく、まったく世界の端を感じさせない。永遠に続いているのではないかと不安になってくるほどだ。もちろん平原だけでなく、廃墟の街や山岳といったエリアも存在している。ただし、凶暴なモンスターが多数徘徊しているので、観光気分で歩き回るのは難しそうだ。チョコボを手に入れてから、ゆっくりと見回ってみたい。



果たして世界の果てはあるのか?

▲うっかり出会ってしまうと、なすすべなく倒されてしまう凶悪なモンスターも存在。何もかも、そのスケールはケタ外れに大きい。

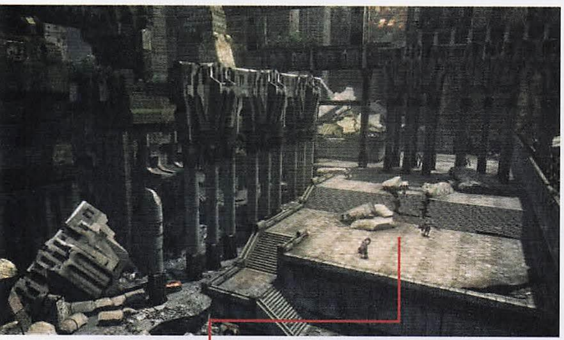
グラン=パルスの住人

危険なモンスター達と、
多くのシ骸が徘徊する大地。
そこに人間の姿を見ることはできない

グラン=パルスにいるのは、さまざまな野生のモンスター達と、ルシの成れの果てであるシ骸のみ。草木のように人間の脅威とならないものを除けば、それ以外の生き物は一切存在しない。野生のモンスターはともかく、多くのシ骸がいるのはなぜだろう。ライトニング達をルシにした"下界のファルシ"が、かつてグラン=パルスにいた頃、ルシに選んだ者達なのだろうか。それが、まだこの世界に人が住んでいた頃のことだとすると、相当昔からこの地を徘徊していることになる。これほどまでシ骸の数が多いのは、ルシの使命がどれだけ難しいものかを物語っているともいえるだろう。

シ骸

果たせぬ使命を、今も背負いさまよい続ける



使命を果たせず、シ骸となって永遠にさまようかつてのルシ達。すでに紹介したとおり、シ骸は時がたつと石化し、冥碑というオブジェクトになる。この冥碑を見ると、彼らが受けた使命や状況を知ることができる。グラン=パルスにいるルシ達の使命の多くは、特定のモンスターを倒すことだったようだ。やはり、この世界の安全を守ることが使命だったのだろうか。



大量のシ骸が歩き回る!

画面をよく見ると、中央の広場にいくつかのシ骸を確認できる。廃墟など、人間が暮らしていたと思われる場所に多いようだ。今でも生きている者を襲おうとする彼らは、ライトニング達にとって、野生のモンスター以上の脅威となってくるだろう。

危険な生物達

独自の生態系を持つモンスター達

とにかく巨大なものから独特の姿をしたものまで、グラン=パルスに生息するモンスターの種類は多彩。独自の生態系を作り上げており、時にはモンスター同士で争っている姿を見ることもできる。





その実力とは?





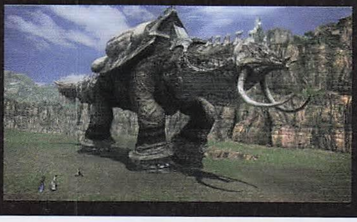
▲巨大モンスターには特に注意。生半可な実力では太刀打ちできないモンスターも多い。

モンスターについてはP.28を参照

clip!!

本当は人が住めないわけではない!?

「黙示戦争」が起こった数百年前には、グラン=パルスに今より低い文明を持った人間が存在したようだ。そしてそれらが"下界のルシ"となって、コクーンを侵略しようとしたという。この地の人々は大いなる大地に敬意を表してグラン=パルスと呼んでいた。



◀人々はこんな巨大なモンスターと共存していた?



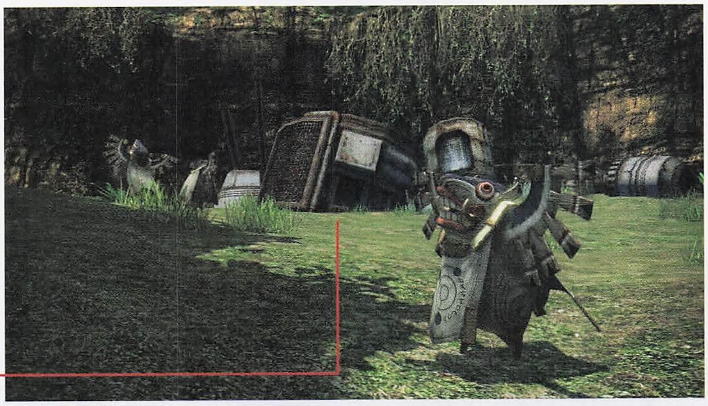
果てしなく続く 広大なる大地

ルシとなり、人類の敵となったライトニング達は、やがてこの広大なグラン=パルスへと降り立つ。彼女たちの試練は、さらに過酷さを増していくことになる。

ヤシャス山

山岳地帯から廃墟となった都市まで……。
場所によって違った顔を見せる
グラン=パルスの秘境を紹介

グラン=パルスの大地にそびえ立つ、険しく切り立ったヤシャス山。それは、厳しい自然が形成した天然の秘境。そんな険しい山にも、かつて栄えた文明の痕跡が残されている。多くの人が暮らしていたであろうこの山も、長い時を経て荒れ果てて、モンスターやシ骸の巣窟となっているようだ。ここでは、そのヤシャス山のさまざまな景観を見ながら、滅び去った文明へ想いを馳せよう。



山　岳　地　帯

自然が生み出した幻想的な景色が広がる!

さまざまなロケーションが混在し、複雑な地形を形成している山岳地帯。そこには険しく切り立った崖や、見晴らしのいい高原、さらには絶壁に囲まれた山道などが存在する。また、青白く光る植物や、頭にバルーンのようなものがついた不思議な樹木などが多く、その光景はどこか幻想的だ。人工の建築物もいくつか確認でき、ここにもかつて人が住んでいたことがわかる。仮に、昔はモンスターがいなかったとしても、ここで暮らすのは大変だったと想像できる。地殻変動などがあった可能性も?

これは何かの装置か?

画面の奥に、明らかな人工物の残骸が見える。何かを保管するための装置のようにも見えるが……。ここで、何かを守っていたのかもしれない。なお、手前にいる人形のようなものはモンスターの一種だ。





Writer's eye ここに注目!! 美しい風景に溶け込んだ独特なモンスター達

下の画面にある、美しく巨大な花のようなもの。これは、実はモンスターが花に擬態している姿だ。このように自然と同化して獲物の目を欺き、相手を捕食するモンスターも存在する。もし何か興味を引くものを見かけても、うかつに近寄らないように注意しよう。なお、こうした相手を油断させて奇襲するタイプのモンスターは、ほかにも数多く存在しているようだ。それだけグラン=パルスで生きることは大変だということだろう。ここでは、モンスター達の生存競争もかなり激しいということがわかる。



幻想的な光景のなかもに、危険は潜む。擬態し、奇襲をかけるモンスター達のワナを見抜け！　それができなければ、この世界では生き残れない。

美しい花に擬態するモンスター



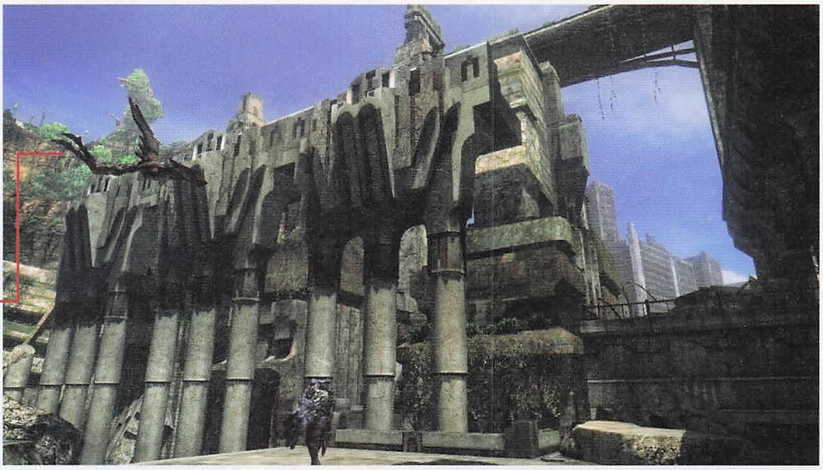
倒壊した高層ビル群――

まるで現代の建物を思わせるビルの残骸。かつてグラン＝パルスには、現実世界と同じレベルの文明が存在していたことを物語っている。

廃墟地帯

かつて栄えた文明の成れの果てか――？

ヤシャス山の麓に広がる廃墟。絶景が広がる山岳地帯とは対照的に、朽ち果てた建物の残骸があちこちに存在する。文明の跡は見る影もなく、住む人もいなくなったこの廃墟は、シ骸とモンスターの巣窟となっているのだろう。多くのガレキに道をふさがれた場所も多く、移動するだけでも苦労することになりそうだ。



廃墟の規模はかなり大きく、かつては近代的な高層ビルが立ち並んでいたようにも見える。また、規則的に並んだ柱は、神殿のような神秘的な印象も。さまざまな施設がとりそろった大都市だったことは間違いない。

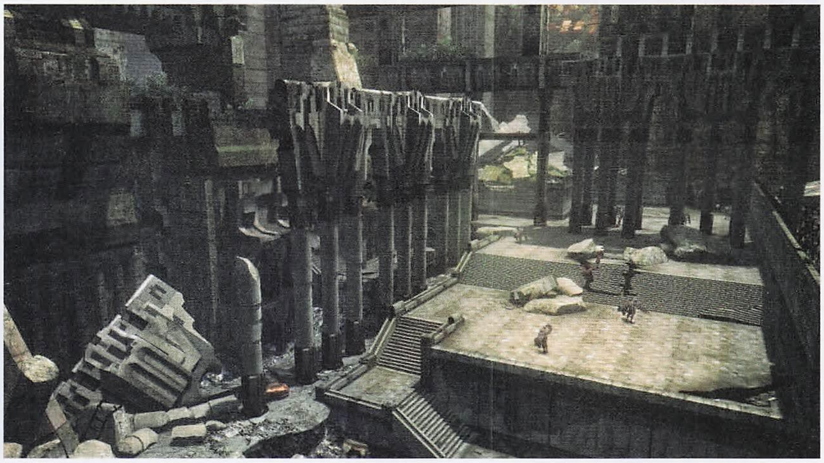
本来は、どんな場所だったのか？

空から急襲するモンスターも存在!?



廃墟に限らず、グラン＝パルスの空にはさまざまなモンスターが飛び交っている。油断していると、襲いかかってくることもあるようだ。この世界を歩くときは、頭上にも気を払わなくてはならない。







ルシとなったライトニング達の前に立ちはだかる「PSICOM」、そしてさまざまな野生生物達。
ここでは、コクーンとグラン＝パルスそれぞれに登場する危険なモンスターを紹介する。

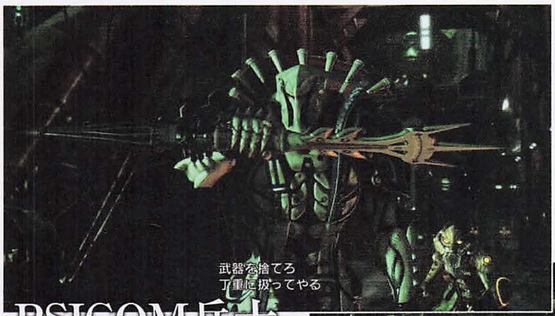
コクーンのモンスター

聖府軍の精鋭部隊と、
軍用に開発された機甲兵器が、
ルシたちを追い詰める……

ゲームに登場するモンスターは、兵士、軍用兵器、野生モンスターなど、大きく6種に分けられる。そしてコクーンでは、聖府軍の精鋭部隊「PSICOM」の兵士や軍が運用する機甲兵器が主な敵となってくる。また、かつてライトニングが所属していた警備軍が敵として立ちはだかることも。さらに、場所によっては、野生のモンスターやシ骸を相手にしなくてはならないこともあるだろう。

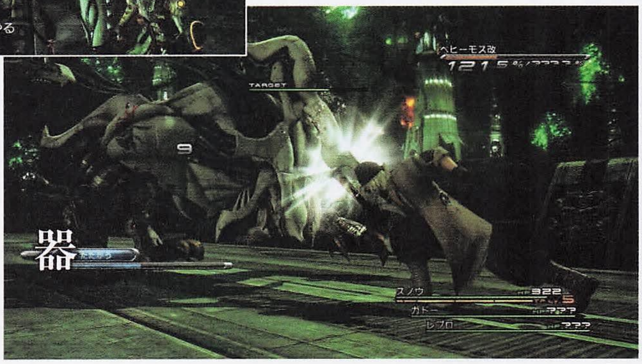
エネミーの分類

- 兵士
  - PSICOM兵士
  - PSICOM猟兵
  - PSICOM飛空兵
  - PSICOM戦術士
  - ……他
- 軍用兵器
  - 中型機甲兵
  - ゲパルト型軍用獣
  - ベヒーモス型軍用獣
  - 機動兵騎
  - ……他
- 野生モンスター
- 下界の兵器
- シ骸
- 特殊



PSICOM兵士

▲執拗にライトニングたちを追い詰める精鋭部隊。兵士、猟兵、飛行兵など、さまざまな兵科が存在する。特殊な訓練を積んでおり、化け物クラスの猛者も存在する。



機甲兵器

▶聖府軍が使う、兵器の数々。モンスターを模した姿をしたものも多い。犬のような姿をした小型のゲパルト型から、巨大なベヒーモス型まで、その種類も豊富。

clip!!

コクーン内にも野生のモンスターがいる!

コクーンの一部のエリアには野生のモンスターが棲息している。生態系研究のために聖府に飼われている場合もあるようだ。人の住まないエリアを通るときは、野生モンスターにも注意が必要だ。



▲奇妙な姿をしたモンスター。サンレス水郷に棲息しており、特定の天候になると元気になるようだ。



▲プリン衛生兵。完全な野生のモンスターではなく、人間の手で改良されたもののようだ。

グラン=パルスのモンスター

人間を遥かに超える大きさの
生物が歩き回る。
その能力はすべて未知数

一方のグラン=パルスでは、原生生物が主な敵となる。大自然のなかで淘汰されず生き延びたモンスターだけに、どれも強力な生命力を持つ。か弱い人間など、格好の餌食とされてしまうだろう。ここでは、そうしたモンスターのなかから、ほんの一部を厳選して紹介していく。

アダマンタイマイ

▶巨大モンスターの多いグラン=パルスで、ひときわ巨大なアダマンタイマイ。軽く足を動かすだけで、踏みつぶされてしまいそうだ。コイツを打ち倒す術はあるのか!?



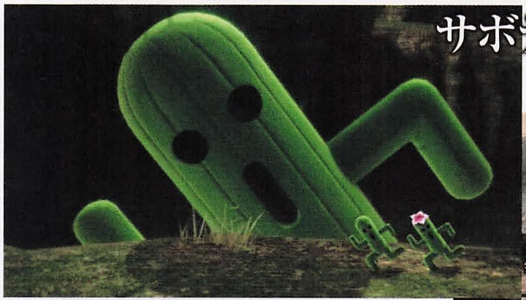


キングベヒーモス

◀キングの名に恥じないすさまじい威圧感を持つモンスター。普段は四足歩行だが、戦闘時は青白く光り、二足歩行になる。

サボテンダー&ジャボテンダー

◀独特なポーズで人気のモンスターも登場。巨大なジャボテンダーのほか、頭に花のついたサボテンダーも現れるようだ!!





ノスフェラトゥ

▲異形の姿をしたモンスター。体の中央にコアがあることから、これもシ骸の一種だろう。巨体から繰り出される激しい攻撃がライトニング達を苦しめる。



グランプリン

◀冥碑から受けるミッションで戦うことになる巨大なプリン。ミッションで出現する敵は、通常のモンスターよりも遥かに高い能力を持っていることが多い。

clip!!

シ骸にもさまざまな種類がある

ルシの成れの果てであるシ骸は、コクーンとグラン=パルスの両方に出現し、ライトニング達に襲いかかってくる。かつてルシだったときの使命によって違うのか、その姿は1つだけでなく、さまざまなタイプがいるようだ。グール、ノスフェラトゥなど、個別の名前もついている。また、種類によって使用する技なども異なり、それぞれで弱点なども違っている。同じシ骸でも、種類によってしっかり戦い方を変えていく必要がありそうだ。



▲コクーンに出現するシ骸だけでも、数種類を確認できる。果たしてこの違いの理由は何なのだろうか?

ほかにも多彩な野生モンスターが登場!

ここで紹介した以外にも、さまざまなモンスターが登場する。いずれも野生的で気性が荒く、互いに縄張り争いをすることもあるようだ。まだ名前もわからないモンスターもいるが、そのいくつかを紹介していこう。



カラメルムース

◀プリン型のモンスター。ぷよぷよとした体のため、打撃攻撃はあまり効果がなさそう。やはり魔法が弱点!?



ゴルゴノプス

◀野生の狼のような姿をした凶暴なモンスター。巨大な牙と、背中に生えた無数のトゲが特徴的だ。



ゴブリン

◀胴体にぽっかり穴が開いた姿のゴブリン。両手は鉄球のようになっており、これを振り回して攻撃する。



鳥型モンスター?

◀獅子のような頭と、鳥のような羽(?)を持つモンスター。奇妙な姿をしており、どこか機械っぽい。



植物型モンスター?

◀花に擬態して敵を捕食するモンスター。グラン=パルスには、植物から進化したモンスターも多い。

VEHICLE, CHOCOBO & AIRSHIP

乗り物



飛空艇、列車、バイク、チョコボ……。この広い世界には、移動を快適にするさまざまな乗り物が存在している。ここでは、そうした乗り物にスポットを当てて紹介していこう!!

民間の乗り物

コクーン内に建設された
レール上を走る列車や
空を浮遊するバイクなどの乗り物が存在!

コクーンの世界は広大なだけに、さまざまな交通手段が存在している。そのなかで、主な移動手段となるのが列車だ。世界中にレールが張り巡らされており、コクーン内の都市と都市とを結んでいる。基本的には聖府が管理しているものと思われ、軍用の輸送車などが走ることもあるようだ。もちろんほかにも、一般的な乗用車などが存在している。また、スノウがセラとのデートで使っていた浮遊するバイクも、市民にとっては一般的な存在だ。

バイク





▲ホープが軍用のバイクに乗り込み、ヴァニラと飛び立つシーンも登場。

列車



パージ政策にも列車が使われる?

▶パージ政策では、市民の追放に列車が使われる。しかし、コクーンとパルスがレールでつながっているというわけではない。パージ政策は追放に見せかけた、抹殺計画だったのだ。

clip!! 召喚獣も乗り物として活躍する!

ライトニングらが呼び出す召喚獣は、戦闘中にドライビングモードへ移行すると、乗り物へと変形する。ただし、これは戦闘中の攻撃やイベント時だけで、実際に召喚獣に乗ってフィールドを移動することはできない。



▲召喚獣に乗って駆け回るイベントシーン。ただしフィールド移動には使えない。

チョコボ

さらに大きく、たくましい姿になって登場！
広大なグラン＝パルスを
強靭な2本の脚で走る！

シリーズの顔ともいうべきチョコボもしっかり登場。ある場所までゲームを進めると乗ることができ、フィールドを高速で移動できるようになる。本作では高速移動だけでなく、地中のお宝や抜け道を発見するなどの能力も持っており、アイテム収集などでも役に立つ頼もしい存在となった。なお、チョコボ騎乗中も、モンスターはこちらを発見すると襲いかかってくる。モンスターのシンボルに接触すると、チョコボのLIFEが減ってしまうので注意。ちなみに減ってしまったLIFEは、しばらく走っていると回復する。





LIFEに注意！　チョコボのLIFEは3つ。これが0になると、チョコボはキャラクターを降ろして逃げてしまう。騎乗中も周囲をしっかり警戒する必要がある。

チョコボの能力

抜け道やお宝を
探すことが可能!!

チョコボに乗っていると、頭上に「！」マークが表示されることがある。これは、地中に埋まっている宝箱を発見したという合図。その場所を掘ると、隠されたアイテムを入手できる場合が!!　手に入りにくいアイテムも発見できるので、いろいろと探してみよう。また、グラン＝パルスの大地には、チョコボに乗っていないと行けない場所も存在する。そうした場所にも、貴重なアイテムが隠されている場合がある。見落とさないように注意しよう。

マークを見逃すな！

チョコボでしか行けない場所には、黄色い羽根のようなマークが表示されている。チョコボに乗ったままこのマークの場所に行くと、大きくジャンプして隠された道へと進むことが可能だ。なかには思わぬ近道ができるショートカットもありそうだ。



飛空艇

コクーンの空を飛び交う、
さまざまな飛空艇。
自分で操作することはできるのか……？

聖府軍の軍用飛空艇をはじめとして、さまざまな飛空艇が確認されている。もちろん民間用の飛空艇もあるようだが、実際に乗ることはできないようだ。聖府から追われる立場だけに、飛空艇でコクーンを自由に飛び回ることは難しいと思われる。





聖府軍の軍用飛空艇たち

◀▲飛空艇は、武骨で攻撃的なデザインのものが多い。上にある巨大なモンスターのようなものも、飛空艇の1つだろうか。軍用の戦艦だとしても、その姿はかなり異彩を放っている。

writer's eye ここに注目!!

その他の移動手段は？

列車や飛空艇、バイクのような乗り物などは登場するものの、プレイヤーの移動手段としては、基本的に徒歩とチョコボが中心になるようだ。特に広大なグラン＝パルスでは、チョコボの存在はかなり重要となってきそう。チョコボはミッションをクリアすることで乗れるようになるとのことなので、グラン＝パルスに着いたら真っ先に挑戦してみるのもいいだろう。チョコボで快適に走り回り、グラン＝パルスの広さを実感してみよう。



▲さまざまなミッションを受けられる冥碑。旅を便利にするためにも積極的にチャレンジしよう。



メインキャラクター達の詳細をまとめて解説!!

"下界のファルシ"から烙印を授かり、使命を授かった者・ルシ。本作では、このルシとなった6人のキャラクターを中心に、物語が展開していくことになる。ここでは、その物語を深く理解するための前知識として、そうした人物達のプロフィールを改めて紹介。人物相関図もまとめたので、その関係をしっかり把握しておこう。



6人のメインキャラクター&重要サブキャラクター
それぞれのイベント&バトルインプレッションを紹介!!

CHARACTER

ルシの烙印(らくいん)を授かりし者達——。

コクーン市民

若者の集団
ノラ
ガドー　レブロ
マーキー　ユージュ

ホープの母

コクーン市民は、ルシを人類の敵として恐れている。しかし、ルシとなった者の関係者には、当然ながらそう簡単に敵であると割り切れないでいる者も。

聖府

ダイスリー

ガレンス・ダイスリーを代表者とする、コクーンを統治している巨大組織。コクーン内の安全と平和の維持を最優先に考えるあまり、ときには非道な政策をとることもある。

管理　パージを指示

聖府軍

PSICOM　下界の脅威に対抗する部隊。ルシを抹殺するためライトニングらを追う。

ロッシュ　ナバート

聖府が抱える軍隊。その内部は、「PSICOM」と「警備軍」という2つの部隊に大別される。しかし、両者の間には軋轢があるようだ。

警備軍

騎兵隊

レインズ　リグディ

コクーン内の治安を守るために結成された警察のような部隊。複数の部隊が存在し、シド・レインズが率いる「騎兵隊」もその一隊。

リーダー　親子　恐れる　除隊　うらむ　保護　親子　行動を共にする

ルシ

ファルシと呼ばれる、神に近い存在から使命を与えられた者達。そのなかでも、"下界のファルシ"に選ばれた者は、人類の敵として聖府軍に追われる。ライトニング達は全員"下界のファルシ"に選ばれた。

ホープ
●母親を想う純粋な少年
パージされそうになったところをスノウに救われる。しかし、彼の母は聖府との戦いで命を落とす。

ドッジ
●事件に巻き込まれた少年
ある事件に巻き込まれてしまったサッズの1人息子。現在は聖府に"保護"されている。

サッズ
●子供を想うよき父親
温厚なパイロット。聖府に保護された息子を救うため、ライトニングらと行動をともにする。

ファング
●聖府と行動する謎のルシ
男勝りで気が強い女性。ルシでありながらなぜか聖府軍とともに行動するなど、多くの謎を秘める。

ルシと聖府軍の対立が物語の基本的な軸に!?

相関図を見ればわかるとおり、本作のストーリーはライトニング以下ルシと化した者達と、それを追う聖府軍との争いを軸に展開していく。"楽園"を守るためという大儀のもと、ルシの抹殺を図る聖府軍に対して、ライトニングたちが選び示した"道"とは!? ルシ達の過去が明かされるとき、この世界の秘密も明らかに!? そして、両者の間で翻弄されるコクーン市民達。彼らが繰り広げる人間ドラマにも注目だ。

発売記念インプレッション 座談会2 キャラクター編

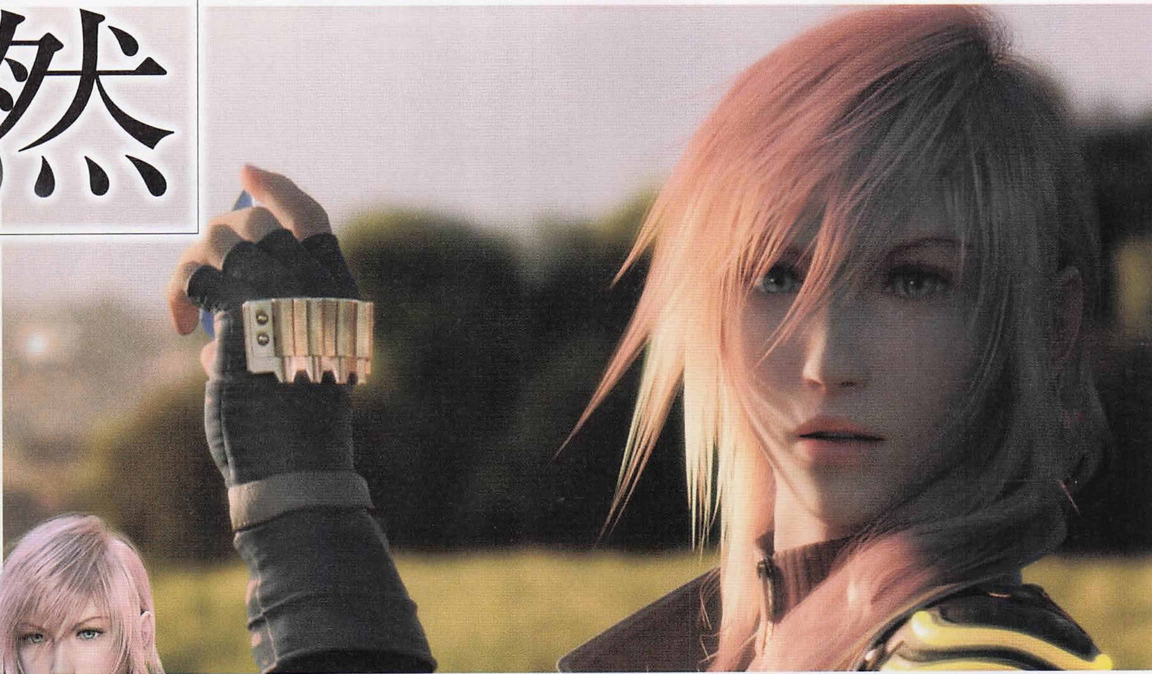


編：では次に、『FFXIII』のキャラクターに関してはどうでした？
若：性能的というか、操作するならライトニングが一番ラクな気がします。
新：ライトニングというか、アタッカーに向いたキャラ全般がかな。「こうげき」だけで済む感じの。魔法系キャラ、特に回復役の操作は忙しくなるので、ついていけなくなる場面もありました。
ゲ：僕は逆に回復とかは自分でやらないと安心できない部分があって、ヴァニラやホープを使うことも多かったな。回復順は自分で決めたいので。あとエンハンサーも、欲しい強化アビリティをなかなかかけてくれないことがあって。例えば「ヘイスト」が欲しい場面なのに、延々とエンファイをかけてるとか。
若：あるある（笑）。でもそれだと対象を選択しないといけないので、操作手順が1つ増えるんですよね。
編：そうなのかぁ。おっさんとしては、「こうげき」だけで済むほうがありがたいな。むしろ操作キャラもオートでオプティマ操作だけでいいくらい。歳をとってしまったのかなぁ。
新：いえ！　ピチピチの、たぶん歳が半分くらいの私だってそうでしたよ！　だからきっと大丈夫！
編：全然慰めになってないところで、キャラクター性についてはどうでしょう。熱血漢、おっさん、美少年、クール美女（ツンデレ）、元気美少女、姉御。代表的な属性はそろってるかな？
ゲ：幼なじみがいないよ。あと教師も。
編：そんな個人の嗜好はおいといて、キャラはみんな立ってたね。スノウは本当に愛すべきバ○だし、サッズはいろいろ解説してくれるいい大人だし。
若：自分はファングイチ押し。姉御肌で、実力を伴った自信家で、本当に強いし！
大：ヴァニラは最初イメージ違ったけどプレイしているとよさがわかってきた。通常攻撃の弱さは愛でカバー。ツン期の長いライトさんより、わかりやすいヴァニラやファングのほうが人気でるかも。
ゲ：まぁ、あの2人は別の意味で衝撃的でしたからね（笑）。
新：男性陣ではホープを推したいけど、諸々あってサッズかな。唯一の大人っていうか普通の人って感じがね。実は序盤の戦闘で便利なのが一番大きいですが。
編：そうそう。歳をとるとキャラへの愛より、性能的な使いやすさが勝っちゃうんだよね。俺も諸々あってライトニングイチ押しだよ（笑）。
新：いや、だからピチピチだってばよ。

毅然

ルシの烙印に抗う、寡黙な剣士





ライトニング

CV:坂本真綾

LIGHTNING



人類を憎むという"下界のファルシ"から烙印を授かり、人類の敵となる運命を余儀なくされた女性。ルシにされた妹のセラを助けるため、パージされたように装ってハングドエッジへ向かう。かつては聖府軍ボーダム治安連隊に所属していたが、今は逆に聖府から追われる身となっている。高い戦闘能力を持っており、軍時代に支給された特殊な軍刀、ブレイズエッジを振るって戦う。クールな性格であまり自分のことを話さないが、それは胸の内に抱える不安の現れなのだろうか?

関連キャラクター

スノウ

スノウは妹セラの恋人だが、その初見のイメージは最悪だったようだ。生き方も考え方もいい加減な男に、妹をやることはできないと考えている。

P.36



セラ

ライトニングに残された唯一の肉親。それだけに、セラに関しては冷静ではいられないらしく、彼女のことになるとつい感情的になることもある。

P.46

Event Check



グラン=パルスの大地でスノウに告げた言葉は？

セラが物言わぬクリスタルになったことで、どこかギクシャクとした関係が続くスノウとライトニング。だが、広大なグラン=パルスに落とされ、お互いにルシとして旅をするなか、2人の関係も微妙に変化していくのだろうか。背中を見せるスノウに、ライトニングが語った言葉とは……!?

元・聖府軍人――軍を辞めた理由は……

本編ではルシとして聖府に追われる身だが、かつては軍に所属していたライトニング。写真のセリフから、何らかの事情があって自らの意思で辞めた（脱走した）と推測される。はたしてその理由とは？　なお、当時支給された軍刀を今でも愛用していたり、言動の端々に荒々しさ残っていたりと、まだ軍人っぽさが抜けきれていない!?



Keyword 考察 for ライトニング

1 コードネーム

"ライトニング"という名前は、彼女が自分自身で付けたコードネーム。母親の死の際、妹のセラを守るためには子どものままではいけないと思い、その時から彼女は本名を捨てた。周囲から大人と認められるため、親からもらった名前を捨てることで、これまでの自分と決別したのだ。なお、姓は妹と同じファロンだが、その本当の名前については、今もってわかっていない。

2 ボーダム治安連隊

聖府軍の組織は、基本的に治安を守る警備軍と、下界からの脅威に対抗する特務部隊「PSICOM」の2つに大別される。かつてライトニングが所属していたのは、警備軍によって設立されたボーダム治安連隊だった。ボーダムは住みやすいためかモンスターも多く、それらが市民を襲うことも多い。彼女達はそれらの退治を行っていた。その頃の階級は軍曹で、上司には、アモダ曹長などが在籍していたようだ。

Battle Check

高い攻撃力と豊富な技で戦う万能攻撃型

バトルでのライトニングは、軍刀を使っての近接攻撃を得意とするキャラクター。周囲の敵をまとめて攻撃する技「エリアブラスト」が最初から使えるので、かなり扱いやすいキャラクターだといえる。アタッカーなど、武器を使った攻撃でガンガン攻めていくロールが基本となってくるだろう。



◀軽快な動きでバトルフィールドを動き回る。その動作はとにかく派手で、人間離れしているが、女性らしい可憐さもあわせ持つのがポイント。細かく変化する仕草や表情にも要注目だ。

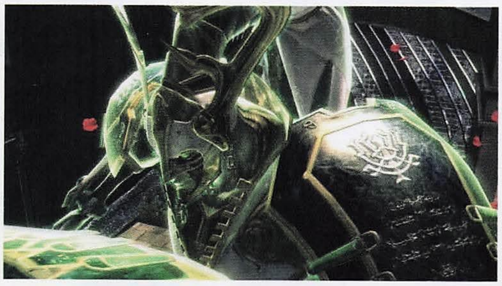
特殊な軍刀で敵を斬りつける　武器

折りたたみができる特殊な軍刀。軍時代に支給されたもので、特に優秀な者しか手にできなかったといういわく付きの逸品。実際のバトルでは使われないが、トリガーのような装置もついている。なお、軍刀だけでなく、通常の剣を装備することもできる。



高貴なる騎士オーディン　召喚獣

ライトニングが呼び出す召喚獣は、オーディン。これまでのシリーズでは乗馬した姿の印象が強かったが、本作では騎士のような人の姿で登場。ドライビングモードでは、自身が白馬へと変形して戦う。必殺技は、すべての敵を斬り裂く「斬鉄剣」。



Play Impression
やはりアタッカーとして活躍させたい!!

ライトニングは主人公なだけに、とにかく癖がなく、使いやすいと感じた。ゲームを始めて一番最初に操作するキャラクターであり、その後も彼女を操作する場面が多いので、必然的に彼女がプレイヤーのメイン操作キャラになってくるだろう。「エリアブラスト」で多くの敵に囲まれても安心でき、序盤からさまざまな局面に対応できるので、とにかくバランスが取れている。攻撃系のアビリティを覚えさせ、うまく使いこなしていきたい。また、ゲームが進んでいけば、敵を上空に打ち上げる特殊な攻撃もできるようになるので、技を組み立ててチェーンをつないでいく楽しさも味わえる。

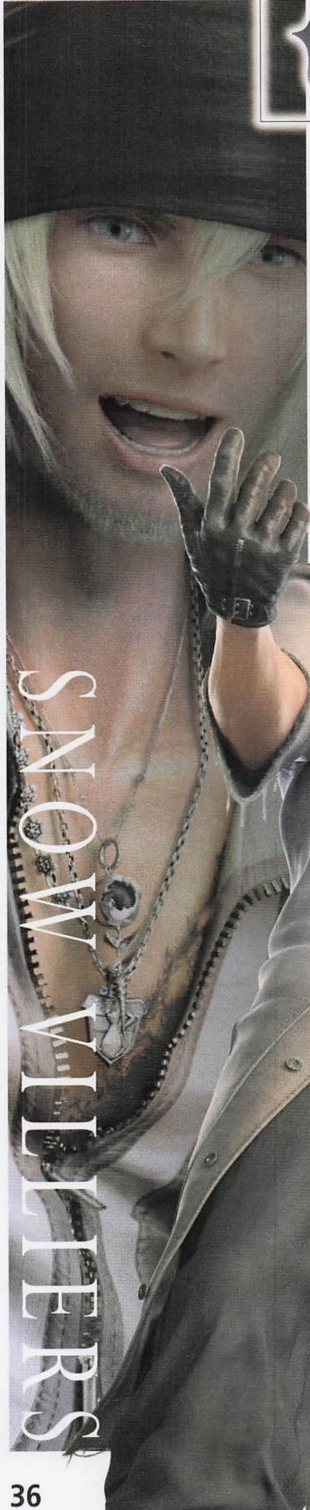
ロールについては、その高い攻撃力を生かすために、やはりアタッカーとして活躍させていきたい。もちろん、ブラスターとしての能力も高そうだ。

召喚獣のオーディンは、雷属性の攻撃を得意とする。雷が弱点の機械系モンスターなどと戦うときは、かなり有利になるだろう。

オススメロール ▶ アタッカー

快活

自由に、そして前向きに生きる熱血漢の青年







SNOW VILLIERS

スノウ・ヴィリアース

CV：小野大輔



ボーダムの海辺にあるカフェを根城に、「ノラ」と呼ばれる若者の集団を率いる青年。街の近くに出没するモンスターを倒すなど、自警団のような活動を行っていた。豪快な性格の熱血漢であり、己の感情に素直。直接的な発言や行動をとり問題を引き起こすこともあるが、逆にそんな彼の陽気で楽天的なところを慕う者は多い。ライトニングの妹、セラとは恋人同士の間柄で、お互いに深い絆で結ばれていた。セラがルシとなっても、その運命を受け止め、彼女を助けるために奔走する。

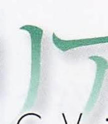
関連キャラクター



ライトニング

聖府に追われるようになってからは、常にライトニングと行動をともにしている。ただし、セラの一件もあり、ライトニングからは煙たがられている。

P.34



セラ

セラとはお互いに惹かれ合う恋人同士。ライトニングは難色を示していたが、将来を言い交わした仲だった。だが、13日間の事件が2人の運命を狂わせる。

P.46

Event Check



常にヒーローでありたいと思い続ける男

ハングドエッジでの戦いでは、自ら進んでリーダーとなり、聖府軍と戦う。このときは結果的に多くの被害を出してしまうが、常にヒーローでありたいというのは、彼の行動理念なのだろう。それを実践できる意思の強さも、彼の魅力の1つ。その原動力は、やはりセラへの想いなのだろうか?

何があっても希望は捨てない

クリスタルとなったセラを救う方法は、必ずある。あてのないその希望に賭け、彼は前へと進もうとする。





コクーンを救うのが自らの使命

自分の使命は世界を救うことだと言い切る。楽天的なように思えるが、その強い意志が揺らぐことはない。

Keyword 考察 for スノウ

1 ノラ

スノウが率いていた若者たちの集団。聖府の管理や統率に不満を抱いている者たちが中心となったグループで、武装して野生のモンスターなどを狩っている。本人たちは、聖府にかわり街の治安を守っているつもりらしい。しかし、ボーダム治安連隊として正統な戦闘訓練を受けたライトニングのような者たちにしてみれば、無軌道な若者たちの暴走にしか見えなかったようだ。

2 ハングドエッジの戦い

スノウは聖府のパージ政策に反発。パージされる人を守るため、ハングドエッジで戦うことになる。このとき不本意ながら多くの一般市民を巻き込む形となってしまい、結果としてたくさんの犠牲者を出してしまった。その際、ホープの母親も戦いの犠牲となっており、以来ホープに怨みを抱かれているようだ。それは逆恨みに近い感情だが、スノウはなかなかその感情に気付くことができない。

Battle Check

拳を使った近接攻撃で戦うアタッカー

スノウは、バトルではいわゆる前衛タイプのキャラクター。己の拳を武器にして、打撃攻撃主体でガンガン攻撃していくスタイルだ。"もう一人の主人公"とされるだけあって、ライトニングと同様、攻撃主体の使いやすいキャラクターといえる。着用するコートが武器代わりで、これを強化することで強くなる。



◀戦いのスタイルは正統派の格闘タイプ。AMPテクノロジーで肉体を強化し、とにかく前へ前へと突出して攻撃していく。「手投げ弾」など、道具を使ったアビリティも使用可能だ。

着ているコートで能力アップ! 武器

戦い方は格闘主体のスノウだが、身につけているコートが、武器としての役目を担っている。彼のコートは着ることで身体能力が上昇する特殊なもので、改造することも可能。なお、コートの種類によって背中の模様も変化するので、注目してみよう。



氷の女王シヴァ 召喚獣

姉妹で登場する氷の女王シヴァは、2人1組の召喚獣。通常時は、姉妹それぞれで攻撃方法も異なる。ドライビングモードでは、合体してバイクへと変形し、氷属性の技を主体に攻撃する。必殺技は、周囲の敵を氷結させる「ダイヤモンドダスト」だ。



Play Impression
ライトニングと同様、前線で戦う優秀な攻撃役

直情的な性格のスノウは、その性格のとおり、ひたすら攻撃していくわかりやすいキャラクターだ。ライトニングと同様に扱いやすく、操作感覚も似ているので、その扱いにとまどうことはないだろう。攻撃力もかなり高いので、ライトニング不在のときは、パーティの重要なダメージソースとして大活躍してくれるはずだ。

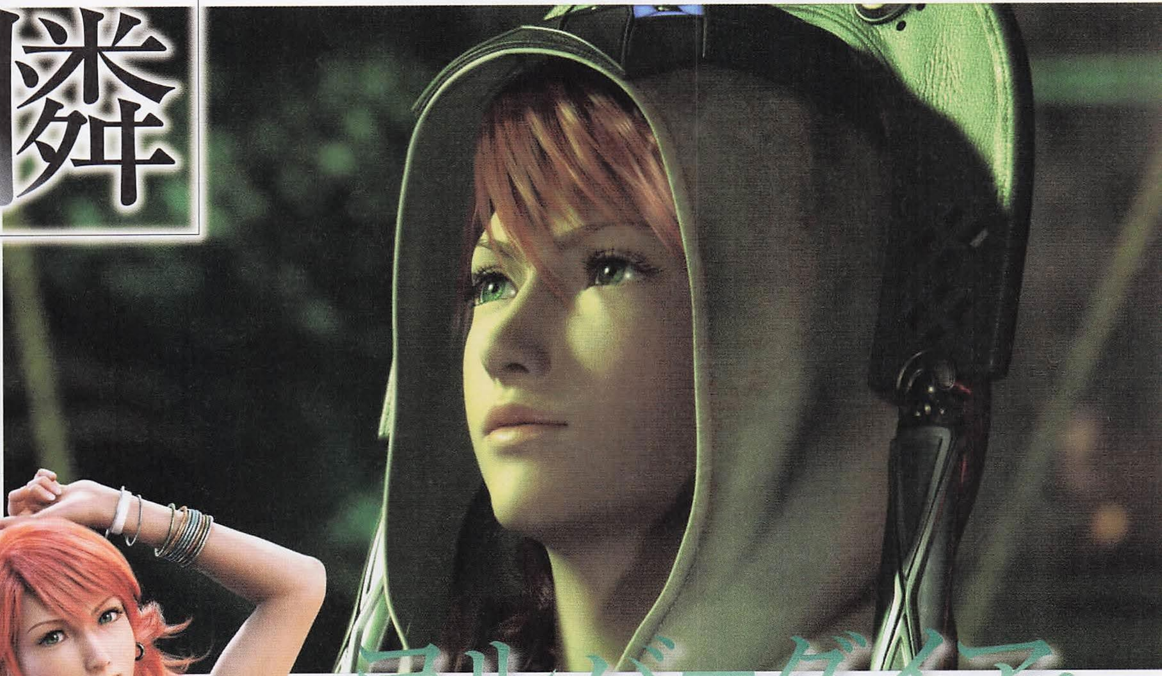
序盤でのみ使える技「手投げ弾」は、周囲の敵を巻き込んでダメージを与えることができる便利な攻撃技。ライトニングの「エリアブラスト」と同じで、極めて強力だ。従来のシリーズとは違い、MPの概念がない本作では使用に制限はないので、ガンガン使っていきたい。特に序盤、複数の敵が現れたときは、かなり重宝してくれる。

ロールについては、アタッカーやブラスターはもちろん、ディフェンダーとしてもかなり有能そう。その身を盾にして仲間達を守っていくという戦い方は、常にヒーローでありたいと願う彼のイメージにもピッタリといえる。

オススメロール ▶ ディフェンダー

可憐

ルシの使命とともに生きる、謎めいた少女





ウルバ＝ダイア・ヴァニラ

CV：福井裕佳梨



常に明るく元気にふるまう少女。その素性については謎が多く、時おり物悲しい表情をすることもある。パージ対象者として、下界に追放されそうになったところを、聖府軍とスノウらの戦いに巻き込まれる。ここでホープと知り合い、母親を失った彼を励ましながら、スノウを追って異跡へと向かうことになる。その姿はまるで、彼らを導くかのようであった。ライトニングらが"下界のファルシ"にルシにされた事件のあとは、そのひたむきさと明るさで、ムードメーカー的な役割を果たす。

関連キャラクター


ファング

ファングとは、同じ姓を持っている。なんとなく、見た目も似ているし、ファッションのセンスも近い？　普通に考えれば姉妹ということになるが……!?

P.44


セラ

セラとは直接の知り合いではない。年が近いこともありすぐに打ち解けたようだが、そのときヴァニラは彼女にそっと謝罪する。果たしてその理由とは？

P.46

Event Check



くじけそうになったホープを優しく抱きしめ……

母を失い、悲しみに沈むホープを、そっと抱きしめるヴァニラ。周囲の人たちを励まし、前に進ませようとする優しさを持つ。彼女自身、重く過酷な運命を持っているからこその優しさだろうか？　また、その強い眼差しからは、前向きに生きていこうとする、芯の強さも感じることができる。

彼女に隠された秘密それを知ったとき……

普段は温厚なサッズが、言葉を荒げてヴァニラを責める。明らかに、ヴァニラに対して激しく怒っている。ヴァニラには大きな秘密が隠されており、それは人によっては、冷静ではいられなくなるほどのものなのか。ここでサッズが怒ったのも、どうやらその秘密が関係しているようだが……。



Keyword 考察 for ヴァニラ

1 ファッション

コクーンの住民としてパージ対象者にされているヴァニラ。しかし彼女が身に付けたファッションは、明らかに周囲の者たちとは異なっている。近代的で作りのしっかりしたほかの人々とは違い、どこか原始的だ。もちろんこれには、ちゃんとした理由がある。まるで民族衣装を思わせるその衣装は、どちらかといえばグラン=パルスのほうがマッチしそうだが……!?

2 13日間

物語のきっかけとなった、13日間の事件。コクーンを揺るがす一大事となったこの事件に、彼女も関わっていた？ライトニングたちとの出会いも偶然ではなく、必然だったのかも知れない。彼女に関してはまだまだ多くの謎を残しているが、その背景には、事件の真相に関わる重大な真実が隠されているようだ。そのためか、物語は彼女の視点から語られることが多く、本作の語り部としての役割も担っている。

Battle Check

攻撃と回復を兼ね備えた特殊なロッドの使い手

ヴァニラは、先端からフックのようなものが射出される、特殊なロッドのような武器を持って戦う。ロッドには、回復能力が上がる効果が付与されたものもあるようだ。見た目のイメージどおり、ジャマー、ヒーラーといった、味方をサポートする役として活躍してくれることになりそう!?



◀杖自体で殴って攻撃するのではなく、杖を振ることでワイヤー付きのフックを飛ばし、それを敵に絡めて攻撃する。その独特な動きにも注目したい。なお、杖自体は折りたためるようだ。

射出されるワイヤーで攻撃　武器

かなり特殊な形状のロッドで、先端についたワイヤー付きのフックを射出する機能を持つ。この機能のおかげで、遠距離から攻撃することが可能だ。基本的に後衛に位置する場面が多いヴァニラにとっては、まさにおあつらえ向きの武器といえるだろう。



百の腕を持つヘカトンケイル　召喚獣

ヴァニラの召喚獣は、無数の腕を持ったヘカトンケイル。通常時は、千手観音のような姿で、怒涛の連続攻撃を行う。ドライビングモードでは、腕をすべて折りたたみ、魔導アーマーのような姿へと変形。複数の射撃武器をマシンガンのように乱射する。



Play Impression

武器での攻撃よりも、魔法を使っていきたい!!

独特なロッドを使って戦うヴァニラは、その見た目のイメージどおり、サポート役が適している。ただし、最初に操作する時点では、「ケアル」などの回復手段を覚えていないので、やや使いにくい場合も。しかし、ある程度ゲームが進めば、かなり役立つアビリティを取得できるようになる。

装備武器は魔法使い系にありがちなロッドだが、ただのロッドではない点がおもしろいところ。射出されるワイヤーの動きがとにかく独特で、見た目的にも楽しめる。しかしダメージのほうは、ライトニング達にはやや及ばない。攻撃の動作も遅いので、無理して通常攻撃をするより、魔法を駆使して戦ったほうが活躍できるだろう。

ロールに関しては、やはりヒーラーかジャマーあたりが中心になる。ジャマーで使える妨害・弱体魔法は、序盤では大きな助けとなってくれるはず。敵をブレイクさせてから使えば高確率で効果を期待できるので、ボス戦などでも役立ってくれるだろう。

オススメロール ▶ ヒーラー

真摯

冷静に仲間をまとめる、大人の男性

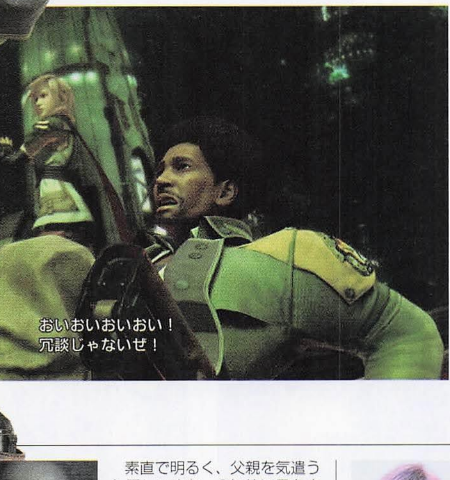




SAZH KATZROY

サッズ・カッツロイ

CV：江原正士



争いを好まない、温厚で優しい性格のパイロット。妻に先立たれて以来、一人息子のドッジと幸せに暮らしていたが、ある事件がもとで2人は離れ離れにされてしまう。そして、息子を救うため、パージ対象者の列車にもぐりこみ、ライトニングと出会うことになった。目的の違いはあれど、奇しくも2人の行き先は同じであり、その後も行動をともにすることになる。自分もルシになったあとは、唯一の大人として、若く暴走しがちな仲間達を取りまとめていく役割を担うことになる。

関連キャラクター


ドッジ

素直で明るく、父親を気遣う心優しい少年。3年前に母を亡くし、以来父親の愛を十分に受けて育った。事件に巻き込まれ、政府軍に保護されている。

P.46


ライトニング

パージ対象者を輸送する列車で出会い、なし崩し的に一緒に行動することに。このときは足手まとい扱いされたが、別に戦いが苦手というわけではない。

P.34

Event Check



ルシとして、そして父としての決意

サッズは、ルシやファルシについてある程度の知識を持っている。それは、息子のドッジが何かの事件に巻き込まれてしまったからのようだ。この先、悲劇的な運命しかないことを知っている彼は、一時的に悲観的になる。だが、やがて父としての責任を果たそうと決意し、前へと歩み始める。

息子と父親の幸せな時間、しかし……

1人息子のドッジと、幸せに暮らしていた頃のサッズ。かつては彼らもまだ、どこにでもいる仲のよい親子でしかなかった。なお、このときドッジは父にあるお願いをするが、それがかなう前に、彼は聖府軍に保護されてしまう。そしてそのまま、親子は強制的に引き離されることに……。



Keyword 考察 for サッズ

1 一人息子・ドッジ

事件に巻き込まれるまでは、定期船のパイロットをしていたというサッズ。以前は不定期な仕事だったが、妻と死別したのをきっかけに子どもと過ごす時間を大切にするため、今の仕事に志願したという。このことからも彼が、子どもを大切にするよき父親であったことがわかる。そんな父親の愛情をたっぷりと受けて育ったドッジも、素直で心優しい少年へと成長したようだ。

2 ひなチョコボ

サッズのアフロヘアの中で飼われているひなチョコボ。もともとドッジのために買ったものらしいのだが、今回の事件のせいで、手渡せないままでいる。サッズのことを父親を思いこんでいるのか、常に行動をともにしている。父を気遣う心優しい性格は、ドッジに似ているともいえるかも？ また、サッズもまるで息子のように話しかけるが、それはこのひなチョコボに、ドッジの姿を投影しているためだろう。

Battle Check

2丁拳銃で戦う、遠距離攻撃タイプ

バトルでのサッズは、手にした2丁拳銃を乱射しながら戦う。敵に接近せず、遠距離から攻撃していくことが得意で、味方を強化するエンハンサーとしての能力にも長けている。ただ、どちらかといえばサポート役が合っているだろう。ボス戦などの長期戦では、その力は欠かせないものとなってくるハズだ。



◀背中に手を回して撃ったり、両手をあげてよそ見しながら撃ったり。わざわざポーズを取りながら攻撃するのがサッズらしい。その動きはどこかコミカルで、見ているだけでも楽しい!?

2丁拳銃で遠距離から攻撃! 武器

戦闘で使う武器は、2丁拳銃。遠距離からの攻撃になるので、あまり敵に近づかないですむのが利点。さらに通常攻撃では、両手の銃でそれぞれ2回攻撃してくれるので、連続攻撃になりやすい。ちなみに拳銃だけでなく、ライフルのような武器も扱える。



炎の戦士ブリュンヒルデ 召喚獣

サッズが呼び出すのは、その身を炎に包んだ戦士・ブリュンヒルデ。通常時は、ハンマーや銃などに形状を変化させる武器を使って攻撃。ドライビングモードでは、燃えさかる自動車に変形する。必殺技は炎で周囲を焼き尽くす「ムスペルフレイム」。



Play Impression

直接攻撃するよりも、サポート役で決まり!?

ライトニングからは足手まとい扱いされてはいるが、実際のバトルでのサッズは、なかなかの力量を持ったキャラ。銃でのダメージはあまり高くないものの、2回攻撃するため手数が自然に多くなる。また、「エリアブラスト」では前方に向けて扇上の範囲に乱射攻撃もできるなど、便利な技がそろっているのも特徴。ただ、純粋なアタッカーとしてはライトニングらには及ばないので、やはりサポート役に徹したほうが、活躍の場が広がると思われる。

ロールとしては、やはりサポートもこなせるエンハンサーあたり。イメージ的にも、縁の下の力持ち的なポジションがよく似合う。実際、サポート役としての能力は極めて優秀で、エンハンサーとして覚える魔法の数々は、序盤にかなり役立ってくれるはず。

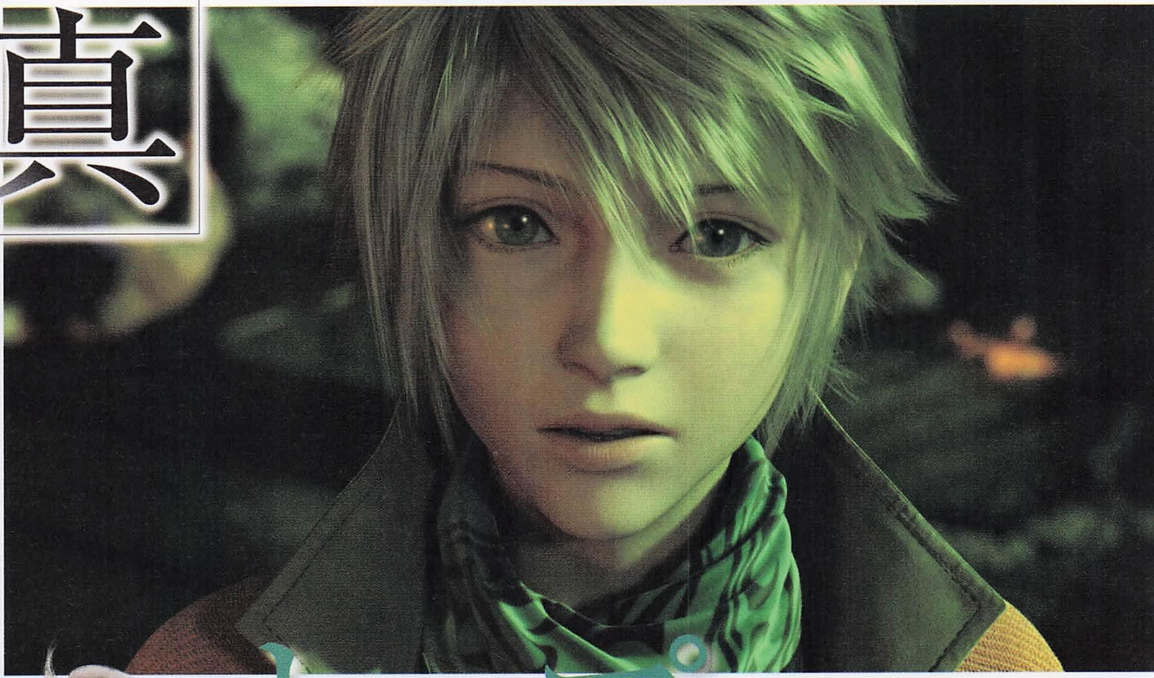
なお、サッズに限らず、エンハンサーを操作している場合、誰に何の強化魔法をかけたか、しっかり把握する必要がある。HPゲージの左に強化のマークが表示されるので注目しよう。

オススメロール ▶ エンハンサー

純真

心に傷を負った、銀髪の少年



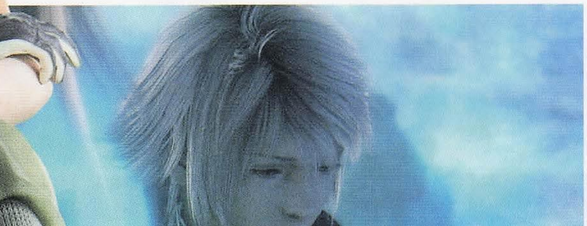


ホープ・エストハイム

HOPE ESTHEIM

CV：梶 裕貴





商業都市パルムポルムで、何不自由なく暮らしていた少年。美しい銀髪が特徴で、その顔にはまだあどけなさが残る。母との旅行中、たまたまボーダムにいたという理由だけで、母ともどもパージ対象者となる。そしてその後の戦いで母を失い、その原因を作ったスノウに対して激しい怒りと復讐心を抱くようになる。スノウへの感情を抑えられなかったり、葛藤を抱いてしばしば苦悩するなど、精神的に幼い部分が目立つホープ。そんな彼が、旅を通じてどう成長していくかに注目したい。

関連キャラクター



スノウ

母親を死に追いやった原因として憎んでいる。しかしそれは、やり場のない怒りの矛先を向けているだけなのかもしれない。

P.36



ヴァニラ

ハングドエッジで一緒になった少女。彼女にはげまされ、ホープは前へ歩き始めるが、結果としてより大きな運命に飲み込まれる。

P.38

Event Check



母を想う気持ちが、スノウへの怒りに変わる

ハングドエッジの戦いで、聖府軍と戦おうとするスノウの呼びかけにこたえ、母は自ら進んで武器を取る。それは、怯えて動けないホープに、勇気を示そうとしたのかもしれない。しかし結果として、母親は命を落とす。そしてホープは、戦いの原因となったスノウを憎もうとする……。

周囲の大人の理屈に納得できず……



パーティ内で最年少のホープは、周囲で振り回される"大人の理屈"に納得できないことも。このシーンでは、無責任な大人達の態度に、怒りを爆発させているようだ。この激情は、そのままホープが抱えている純粋さの表れといえるだろう。この純粋さが、仲間たちの救いになる!?

Keyword 考察 for ホープ

1 父親

ボーダムへの旅行は、本来父も含めた3人で行く予定だった。しかし、父親は仕事で参加できなくなったのだ。このことに、ホープはむしろ安心していた。仕事ばかりで家庭を顧みない父親とは、長い間断絶状態が続いていたからだ。父は、なりたくない大人の代表格とまでいう。母を失い、自らもルシとなってから、果たしてその関係が修復される時は来るのだろうか？

2 サンレス水郷

事件が起こる6年前、ホープは見学でサンレス水郷を訪れている。そこでちょっとした出来心から、思いがけなく危険な冒険を繰り広げることになった。このとき命を助けてもらったパイロットは珍しいふさふさ頭で、最近子どもが生まれたばかりだったという。名前はわからなかったらしいが、特徴と子供の年齢を考えると、この恩人はサッズである可能性が高い。2人は6年前に、すでに出会っていたのかも？

Battle Check

ブーメラン&魔法で器用に仲間たちを支援！

ブーメランを片手に戦うホープは、サッズやヴァニラたちと同様、後方からの攻撃が可能となっている。物理攻撃はあまり得意ではないが、サポート役や回復役をまかせれば、かなりの活躍をみせてくれるはずだ。また、最初から「ケアル」を使えるので、序盤の貴重な回復役としても重宝することになる。



◀独特な形状のブーメランは、折りたたむことができる。普段はポケットにしまっており、戦闘のときに取り出す。なお、このブーメランにはAMPと呼ばれる技術が使われているらしい。

ブーメランを投げて攻撃　武器

ホープの武器は、遠くから投げつけて攻撃できるブーメラン。振りかぶってから投げるので若干攻撃の出が遅く、攻撃力自体もあまり高くない。ただ、そのぶんホープは取得できる魔法攻撃が充実しているので、そちらをメインにすれば活躍できそう。



不動の要塞アレキサンダー　召喚獣

巨大なロボットのような姿をした召喚獣。特に特別な武器は持たず、その巨大な拳で豪快な格闘攻撃を行う。ドライビングモードでは、まるで要塞のような姿となり、城壁に仕込まれた多数の砲台で攻撃！　必殺技はすべての罪を浄化する「聖なる審判」。



Play Impression
取得魔法から考えると生まれついての支援役!?

ゲーム序盤で唯一「ケアル」を使えるキャラクターであるホープ。序盤は彼の回復に頼ることが多いので、必然的に後方で味方のサポートを担当するキャラクターとして使っていくことになるだろう。また、回復、サポート役はもちろん、魔法を使っての攻撃役としても頼りになってくれるはず。ただ、物理攻撃は若干動作が遅いので、ライトニングやスノウのような直接大ダメージを与えるような役どころは、あまり期待しないほうがいい。

そうしたことから、ロールに関しては、ブラスターやエンハンサー、ヒーラーが適役となりそう。とくに、重要な強化魔法である「プロテス」や「シェル」を序盤のうちから使えるのは大きい。こうした味方を強化するアビリティは、ボス戦に限らず、すべての戦いで重要となってくる。使ったか使っていないかの差は一目瞭然なので、面倒でも味方の強化はしっかりと行っておきたいところ。そういうときに、彼はきっと役に立ってくれるだろう。

オススメロール ▶ ブラスター

豪放

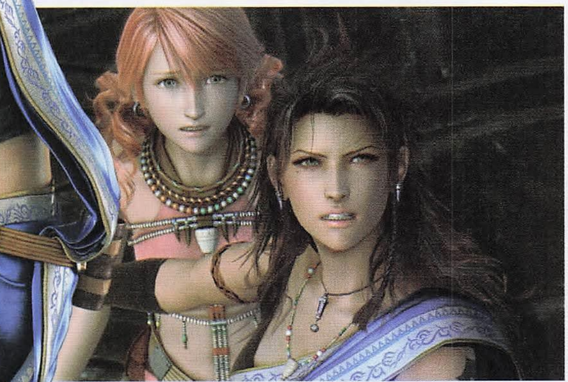
ルシの刻印を持つ、謎の女性





ヲルバ＝ユン・ファング

CV：安藤麻吹



ぶっきらぼうな言葉使いと、誰に対しても物怖じしない態度で、どこか飄々とした印象を与える女性。ライトニング達がルシとして聖府軍に追われるなか、彼女は同じルシでありながら、その聖府軍と行動をともにしている。その理由も彼女の素性も、よくわかってはいない。しかしライトニング達と行動をともにするようになってからは、仲間を思い、守ろうとする強い意志を見せるようだ。序盤はまだメンバーには加わらないが、口調や態度だけではない彼女の心の強さが、パーティの大きな支えとなってくれそうだ。

関連キャラクター



聖府軍人のシド・レインズと行動をともにしている。何かの目的のため一緒にいるようだが、ルシの使命に関係あるのだろうか？

レインズ P.47



ヴァニラとは同じ「ヲルバ」の姓を持つ。何らかの関係があることは間違いないようだ。以前は行動をともにしていたようだが……。

ヴァニラ P.38

Event Check



聖府の一員としてルシ達を追う……!?

スノウに挑発的な態度を取るファング。最初は追う側と追われる側という立場での対面となる。このあとスノウは、聖府軍に連行されてしまうのだろうか？　しかしファングの「命が惜しけりゃ～」という言葉の裏に、ムダな抵抗をさせまいとする優しさを感じなくもないが……？

ライトニングとは意外に気が合う!?

ライトニング達と行動をともにするようになってから、ファングはライトニングのことを愛称の「ライト」と呼ぶようになる。お互い男勝りで気の強いところがよく似ているため、意外に簡単に打ち解けることができたのかもしれない。どのようにしてファングが仲間と打ちとけるのかに注目だ。



Keyword 考察 for ファング

1 ヲルバ

ヴァニラとは、お互いずいぶん前から知り合いだったようだ。ただ、2人の詳しい関係については、まだ明らかになっていない。そうなると、いったいファングがいつ、どこでルシになったのかが気になってくる。2人が偶然、別々の場所で同時期にルシになったというのも考えにくい。どうやらヴァニラもファングも、何か大きな秘密を抱えていることは間違いなさそうだ。

2 ルシの烙印

ルシの烙印は、時間や使命の内容によって、形が変化していくという。レインズと行動するファングは、その過程である程度使命を把握しているとも考えられる。やはりレインズと一緒にいるのは、使命を果たすためなのだろうか？　ただ、ライトニング達の白く光る烙印に対し、ファングのそれは、まるで役目を終えたかのように白く焼け焦げている。果たしてそれは、何を意味するのだろうか……？

Battle Check

ひたすら前線で戦う、純粋なるアタッカー!

バトルでのファングは、相手に接近してからの近接攻撃を得意とする、攻撃型のキャラクター。まるで竜騎士のような出で立ちのイメージどおり、巨大な両手槍をふるい果敢に敵を攻撃していく。その絶大な攻撃力は、スノウやライトニングをも上回るほどだという。まさに、生まれついてのアタッカーなのだ。



◀空中へ大きくジャンプし、槍による突き下ろしで攻撃する技「ハイウィンド」。その勇姿は、まさにシリーズでおなじみの竜騎士を思い起こさせる。コストが高いだけあって威力も絶大だ。

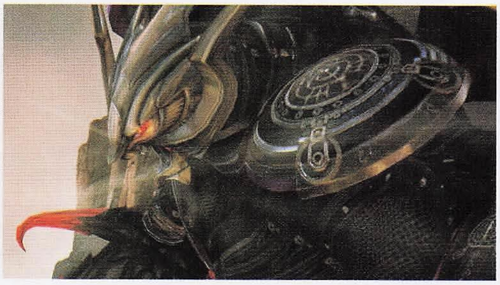
巨大な槍を振り回す！ 武器

ファングの武器は槍。両方の先端に刃先がついた、自分の身の丈ほどもある巨大なもので、女性ながらこれを軽々と振り回して攻撃する。竜の角を思わせる、捻じれた形の穂先も特徴的。三節棍のように使うこともでき、攻撃のバリエーションも多彩だ。



天空を統べる王、バハムート 召喚獣

巨大な翼と鋭いツメを持ち、さまざまなブレスで攻撃する召喚獣・バハムート。ドライビングモードでは、大きな翼とツノを持つ飛竜の姿へと変形。ファングとともに、自由に大空を舞いながら攻撃する。必殺技はおなじみ「メガフレア」。



Play Impression

高い攻撃力を、アタッカーで生かしたい!

ほかの5人が最初から仲間として登場しているのに対して、ファングだけは序盤では別行動をしている。今回の記事で紹介している範囲では登場しないので、あまり多くは語れないが、そう深く考える必要もなく、純粋なアタッカーとして使っていくことが正解となりそう。やはりその高い攻撃力は、前線で戦ってこそ生きてくる。パーティの重要なダメージソースとして、大いに役立ってくれるだろう。

また、HPが上がりやすいので、これを生かしてディフェンダーとして使っていくのもいい。いずれにせよ、最前線で戦ってこそ光るキャラクターとなりそうだ。

なお、魔法についてはまったくの不得意なのかといえば、実はそうでもない。ジャマーとしての能力もあり、「スロウ」などを使うこともできる。「スロウ」は相手の行動スピードを下げる重要な弱体魔法なので、場合によっては彼女をジャマーにすることを考えてもいいだろう。

オススメロール ▶ アタッカー



ルシとしての使命を果たした少女



SERAH FARRON
セラ・ファロン

CV：寿美菜子



Event Check

セラが果たした使命とは何!?

ルシとしての使命をまっとうした者は、クリスタルとなる。では、セラが果たした使命とは何だったのだろうか？ “下界のルシ”となった彼女は、いわば人類の敵だ。しかし、彼女は人に害を与えてはいない。それは逆に、人々を導くものだったのだろうか。

ライトニングの妹で、コクーンで起こった13日間の事件の中心にいた少女。いつも見守ってくれる姉と、優しい恋人スノウに囲まれて、幸せに暮らしていた学生だった。しかし、ほんの好奇心からボーダム異跡に足を踏み入れて、コクーンを揺るがす大事件へと巻き込まれてしまうことになる。ボーダム異跡で眠っていた“下界のファルシ”に、ルシにされてしまったのだ。ルシやファルシについてある程度の知識を持つ彼女は、自分の身に起きてしまったことを理解し、1人でその運命を受け止めようとする。そして、ルシにされてから数日、無事を祈るスノウたちの願いもむなしく、彼女は何らかの使命を果たし、クリスタルとなってしまう。元に戻る方法は必ずある――。スノウ達はそう信じ、彼女を助けようと奔走するが……!?

物語を彩る人物達 Sub Characters

民間人

コクーンの市民たちは、今回の事件についてほとんど何も知らされていない。“下界のルシ”が人類の敵であることは徹底して教え込まれており、住人のほとんどはルシを恐れている。



ドッジ・カッツロイ DAJH KATZROY

今年6歳になるサッズの息子。幼くして母親を失ったものの、父親の深い愛情に守られて健やかに成長した。彼がいかにサッズを慕っているかは、この満面の笑顔からもうかがえる。現在は政府に“保護”されているというが……!?



ホープの母親 HOPE'S MOTHER

息子であるホープとともにボーダムに旅行へ来たところで、13日間の事件に巻き込まれる。パージ対象者として下界に送られそうになるが、スノウに煽られ銃を手に取った。しかし、その決意も空しく、彼女は戦いのなかで命を落とす。

ノラ

スノウが率いる、ボーダムの若者たちの集団。自警団と称し、人を襲うモンスターを狩るといった活動を行っていた。そのため、ほとんどのメンバーにとって戦闘は手慣れたもののようだ。



ガドー

強気な性格のノラの中核メンバー。相手が聖府軍であってもまったく怯まずに突っ込んでいく。まさに斬り込み隊長だ。



マーキー

ノラに所属する、最年少の少年。スノウにあこがれ、彼のようになりたいと思っている。気弱な性格で、戦闘行為は苦手。



レブロ

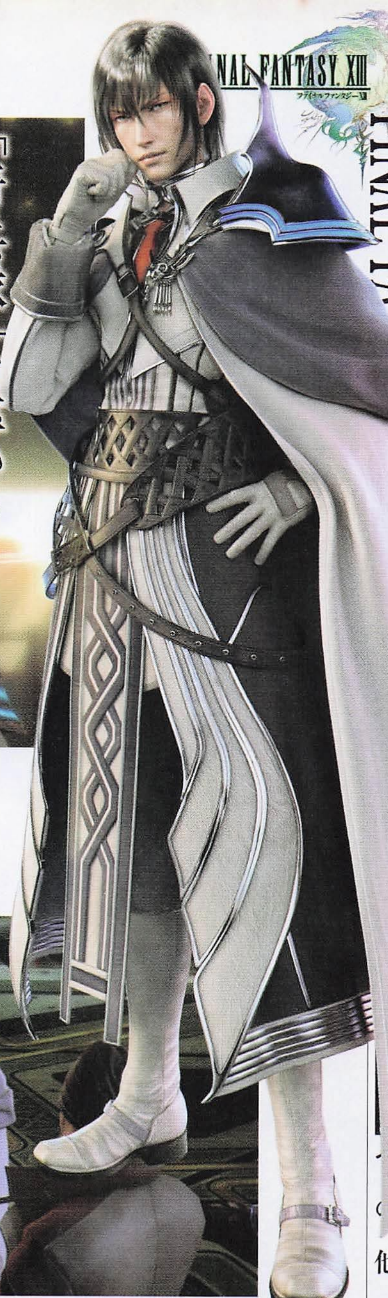
チームノラの紅一点。気が強く男勝りだが面倒見がよく、優しい心を持つ。ノラが拠点とするカフェの看板娘でもある。



ユージュ

青い髪が特徴的な、ノラのムードメーカー。ハングドエッジでの聖府軍との戦いでは、武器を手に取り率先して戦った。





「騎兵隊」を率いる若き聖府軍人

CID RAINES
シド・レインズ

CV：中村悠一

艦隊を率いて広大な地域を飛び回り、事件があれば迅速に駆けつける聖府軍の遊撃隊、「騎兵隊」を指揮する聖府軍准将。若いながら高い能力を持ち、軍の中では一目置かれる存在として名を馳せている。また、指揮官としてだけでなく、戦いの能力にも長けているようだ。本来、ルシに関する軍事行動は、精鋭部隊「PSICOM」の管轄であり、警備軍に所属する騎兵隊は、直接ライトニング達を追う立場ではない。しかし、コクーンで起こった事件を気にかけており、ライトニング達ルシの動向について、常に高い関心を持っている。また、ルシであるファングと一緒に行動したり、ライトニング達に協力することもあったりと、その動きや目的については疑問が残る。その胸の奥には、何らかの秘められた野心があるようだが……!?

Event Check
ルシたちを追う本当の目的は?

コクーンで起きた事件について、彼がどこまで知っているのかは不明。しかし、単純にルシ＝敵と考えてはいないようだ。何か別の目的があって、ルシ達と接触しようとしている。それはやはり、ルシの力を自分の野心のために利用しようとしているのだろうか?



聖府 コクーンの人間社会を完全管理している組織。強大な軍事力を持つ。

PSICOM(サイコム) 下界からの脅威に対抗するために組織された聖府軍の精鋭部隊。厳しく統率され、隊員は皆並はずれた戦闘能力を持っている。

騎兵隊 警備軍の一隊。遊撃が任務で、巨大飛空艇を所持している。



ガレンス・ダイスリー代表
GALENTH DYSLEY

コクーンの安全と平和を誰よりも願う、聖府の統率者。その姿は威厳に満ち、市民からの信頼も厚い。今回の事件に関しては、コクーンの混乱と不安を速やかに取り除くべく、自ら指揮をとって、事態の収拾にあたろうとする。



ヤーグ・ロッシュ
YAAG ROSCH

聖府軍の精鋭部隊、「PSICOM」を指揮する管理官。コクーンの平和と安全を守るため、命を賭けて戦うことができる強い正義感の持ち主。それゆえ、聖府による無差別のパージ政策については、内心で疑問を感じているようだ。



ジルナバート
JIHL NABAAT

ロッシュと同様、「PSICOM」を指揮する女性管理官。美しい顔立ちをしているが、その性格は冷酷で、ルシになった者をもはや人間とは思っていない。パージ政策についても、それが非道とは理解しながらも、正当であると支持している。



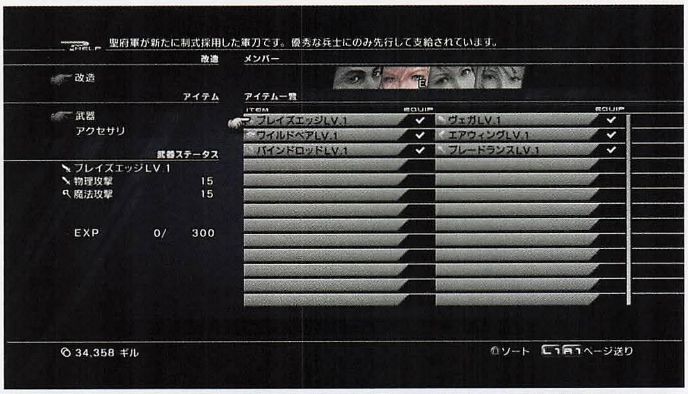
リグディ大尉
RYGDE

レインズの右腕として、彼の下でさまざまな工作を指揮している「騎兵隊」所属の士官。権威には屈しない豪胆な性格で、その正義感からか、人を人とも思わない政策を行っている聖府や「PSICOM」に対し、反感を抱いている。



『FFXIII』のシステムを
バトルから成長まで徹底解説!

ゲームの中核となるバトルシステムは、シリーズおなじみのATBが大幅に進化したもの。リアルタイムでコマンドを入力していく基本部分は継承しながらも、複数のコマンドをストックして連続実行するなど、新たな試みが満載。さらに操作キャラを1人に絞ったことで、高い操作性とテンポのよいバトルを実現させている。また、成長システムではレベル制を廃し、ロール（バトルでの役割を決めるジョブのようなもの）を成長させることでキャラを強化していくクリスタリウムを採用。奥深いカスタマイズ性を楽しめるようになった。本作ではこうしたシステムが重なり合い、独自のゲーム性を生み出している。ここではそのシステムの数々を詳しく解説していこう。



基本システム

プレイの前に確実にチェックしておきたい基礎知識を集約。コントローラの操作やメニュー画面の見方、さらには装備改造やミッションなど、ゲームの基本となるシステムを紹介！

それぞれのシステムに関する基礎知識を
大きく4つに分けて詳細に解説!

SYSTEM

新たな時代に向けた新システムを解析



戦闘システム

まさに次世代のATBともいうべき『FFXIII』のバトルシステム。その基本的な流れからオプティマの編成方法、さらには具体的な戦い方までを詳しく解説。バトルを勝ち抜いていくために必要な知識の数々を、まとめて伝授する。



成長システム

本作では経験値を溜めてレベルアップするといったシステムは存在しない。それぞれのロールを成長させて、さまざまなアビリティを取得することで強くなっていく。そうした自由な成長を可能にする新システム、クリスタリウムを徹底紹介!!



召喚獣システム

バトル中に呼び出すことで、ともに戦ってくれる頼もしい存在となる召喚獣。本作では新たにドライビングモードを搭載。それぞれが乗り物に変形し、バトルフィールドを駆けまわりながら攻撃できるようになるなど、さらなる進化を遂げた。

これだけは押さえておきたいシステム3カ条

さまざまな新システムが搭載され、バトル、成長ともに大きく様変わりした『FFXIII』。それだけに、これまでのシリーズの常識が通用しない部分も多い。とくにバトル関係は大きく変化しているので、とまどうことがあるかもしれない。ここではそうしたなかから、特に従来のシリーズと大きく異なる部分をピックアップ。覚えておきたい重要ポイントを紹介するので、シリーズ経験者もしっかり把握しておこう。

・お金はアイテムを売って儲けよう！

このゲームでは、戦闘でお金を得ることはできない。お金は、モンスターが落とす素材アイテムを売って稼がなくてはならないのだ。素材は装備の改造でも使うが、序盤はバンバン売ってもOKだ。

・トレジャーを取り逃しても気にするな！

本作ではあとで戻れなくなるエリアも多いが、基本的にトレジャーボックスの中身は、のちにショップなどで入手できるものと考えてOK。もし取り逃しても、あまり気にせずに先へ進もう。

・バトルのランクは気にするな！

戦闘ごとのランクは、低くても気にする必要はない。逆に低いと特定のアイテムをもらえる場合も。ちなみに「逃げる」はないが、リスタートで戦闘開始直前に戻れるので、何度でもやり直せる。

clip!! 特定のトロフィー取得でスペシャルな特典が！

本作はトロフィー機能に対応しており、条件を満たすとトロフィーを獲得することができる。モンスターを一定数以上倒すなど、さまざまな条件のトロフィーがあるので、やり込み派の人は狙ってみよう。また特定のトロフィーを獲得すると、壁紙などの特典のダウンロードもできるようになる。



◀タイトル画面で「SPECIAL」を選べば、ダウンロード可能だ。

発売記念インプレッション 座談会3 システム編



編：システムについてなんだけど、バトルシステムは今回大きく変わったね。
ゲ：一応、ATBなんだけど、これまでとは確実に違ったものになってますね。操作キャラは1人になったけど、常にオプティマを切り替えていかないとならないので、ボーっとしていられない感じ。
若：状況にあわせてオプティマを選んでいくのがおもしろかったです。個人的には『FFXII』でのオートバトルよりハマれた。見た目も派手だし、適当にやっててもカッコよく見えるのがよかった。
編：ただ！　ゆっくり画面を見てるヒマがないよ。最初は何やってるかわからなかったし。さっきも言ったけど、コマンド入力も自動にできたらよかったのに。
新：ピンチになってあわててオプティマ替えたら、そのままコマンド入力を忘れてることが多かったな（笑）。
大：それはうっかりしすぎです（笑）。
編：では、成長システムは？　印象はスフィア盤（『FFX』）に近いよね。
若：立体的なスフィア盤ですね。いや、キャラクターごと、さらにロールごとに盤面が違うから、バリエーションはものすごく増えているんですけどね。ただ1つ1つの盤面（？）はシンプルなので、すごくわかりやすいです。
ゲ：ちょっと不満だったのが、アビリティ取得を飛ばせないところかな。先に進めるには、メインの成長ルート上のアビリティを絶対とらないといけない。脇道のは取らないでいいけど、むしろそっちのほうに重要なのがあったりするんだよ。
大：でも、別にマイナスになるアビリティはないんだから、取得して困ることはないでしょう？
ゲ：んー、取得するアビリティが増えると、狙ったものをすぐに使ってくれなくなることがあったりはする。AI操作キャラのアビリティ優先順位って、オプティマでおおまかにしか変えられないから。
新：私はむしろ、わかりやすくてよかったな。だいたい欲しい時期に欲しいアビリティが取得できるようになっているので、バランスはすごくいいです。取得アビリティを飛ばせたら、逆にどう成長させていいかわからなくなってたかも。
大：自分もそうですね。ステータスアップ系は目に見えて効果が出るので、とにかく順番に取得していくだけで、着実に成長していくのがわかる。
ゲ：それは確かにある。成長のバランスはすごくよかった。
編：総合的にはかなりよくできていると言ってよさそうだよね。

BASIC SYSTEM

基本システム



本作のベースとなる各種システムの仕組みに迫る！

フィールドやメニューなどの基本的な部分から、装備改造やミッションといった後々登場するさまざまな要素まで、『FFXIII』を構築する数々のシステムをわかりやすく解説していく。

フィールドの基礎知識

ここでは、フィールドにおける操作方法や、表示される情報の詳細を解説する。これから旅するフィールドには多数の困難が待ちかまえている。これらをきちんと把握しておくことが『FFXIII』を楽しむための第一歩だ！

コントローラの操作方法 それぞれのボタンの役割を頭に入れておく

『FFXIII』の世界を旅するうえで最も基本となるコントローラの操作。移動や選択、決定といった基本的なものはもちろん、同じボタンでもフィールドとバトルで役割が違うものもある。なお、バトルの操作方法はP.58をチェック！

操作方法（フィールド編）



L1ボタン リザーブスモークの選択
「リザーブスモーク」の選択画面を呼び出せる。

R1ボタン 使用しない

◎ボタン 決定／スイッチなどの操作
メニューやアクションなどの決定に使用。

⊗ボタン キャンセル
選択項目をキャンセルする際に使用する。

△ボタン メニュー画面を開く
キャラのステータスなどを確認できる「メニュー画面」(P.54)を表示。

□ボタン エリアマップを開く
フィールドの詳細がわかる「エリアマップ」を表示（右ページ参照）。

方向キー リザーブスモークの選択
使用する「リザーブスモーク」(P.53)を選択できる。メニュー画面などでの項目選択にも使用。

左スティック キャラクターの移動
移動する際に使用。少し傾けると歩き、大きく傾けると走ることができる。

L3ボタン 現在地に戻る
「エリアマップ」で押すと、自分がいる"現在地"に表示を戻すことが可能。

STARTボタン ポーズメニューの表示
一時停止して、イベントスキップなどが行える。

SELECTボタン NAVIマップの表示
NAVIマップの表示／非表示を切り替える。

右スティック カメラの操作
視点を変更できる。コンフィグの設定でカメラの動きが変わる（右参照）。

R3ボタン カメラ位置のリセット
操作して移動したカメラの視点を、キャラの背後から見た初期状態に戻す。

clip!! フィールドカメラのタイプ設定

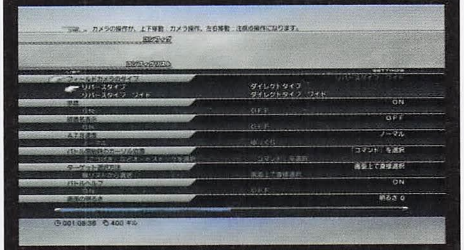
カメラの操作方法はコンフィグで変更できる。4タイプの操作方法があるので、自分がプレイしやすいものを選ぼう。「注視点操作」は"カメラが注目している位置"を操作、「カメラ視点」は"カメラのある位置"を操作する形となる。ちなみに「リバースタイプ」が本作の初期設定で、「リバースタイプ：ワイド」が『FFXI』や『FFXII』の初期カメラ設定と同じものとなっている。

リバースタイプ
上下移動：カメラ操作
左右移動：注視点操作

ダイレクトタイプ
上下移動：注視点操作
左右移動：注視点操作

リバースタイプ：ワイド
上下移動：カメラ操作
左右移動：カメラ操作

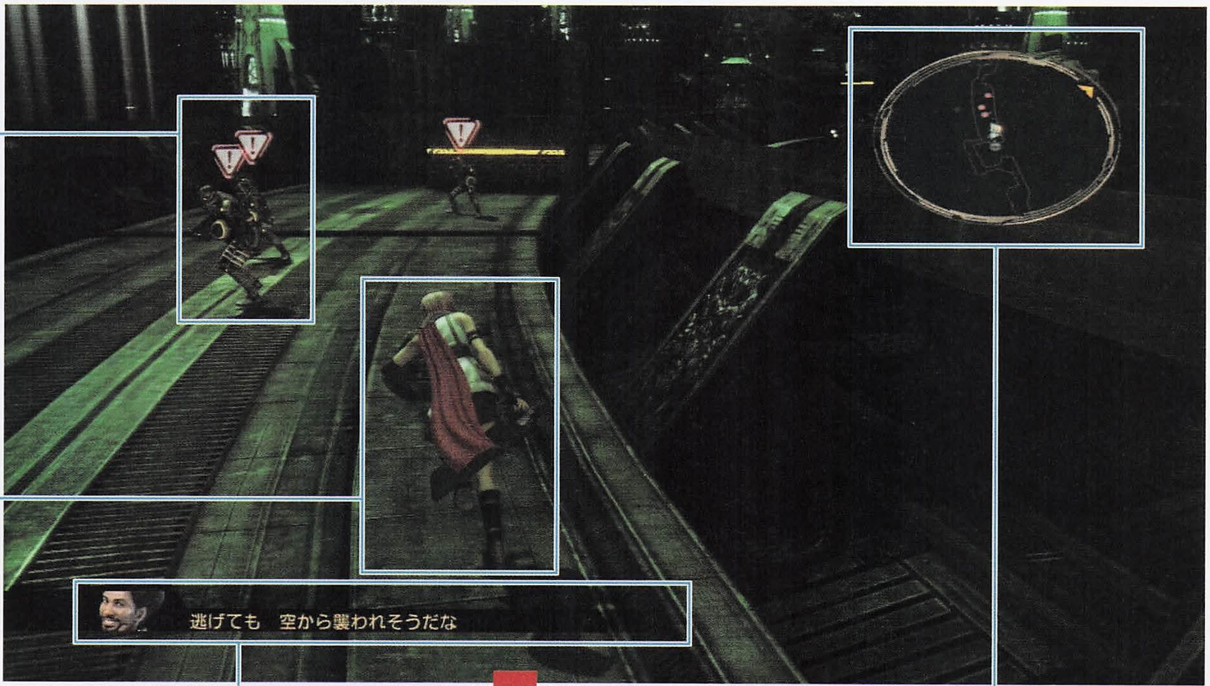
ダイレクトタイプ：ワイド
上下移動：注視点操作
左右移動：カメラ操作



▲コンフィグでは「フィールドカメラのタイプ」と表示されているが、この設定はバトル中も有効なので覚えておこう。

フィールド&マップの見方 表示される情報やアイコンの意味を知ろう

フィールドにはプレイヤーキャラや敵などが、マップにはさまざまな意味を持つアイコンが表示される。ここで、それぞれの詳細を1つずつ取りあげていこう。



フィールド上の敵

敵と接触するとバトルに突入。出現する敵は、フィールドでの敵の構成とまったく同じだ。操作キャラを発見すると頭上に「！」が出現し、襲いかかってくる。

プレイヤー操作キャラクター

プレイヤーが現在操作中のキャラ。メニュー画面で一番左のリーダーがそのまま操作キャラとなる。



▲同じ場所で左スティックを回し続けると独自のポーズに。

人物のセリフ

街などにいるNPCのほか、プレイヤーキャラや仲間などのセリフが表示される。会話は人物に近づくと自動的に聞けるが、まれにこちらのアクションが必要な場合も。そのほかにも右のような違いもある。

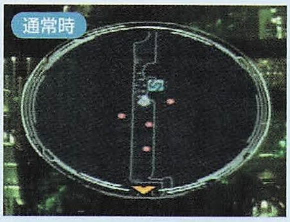
人物の顔表示パターン パーティメンバーや物語に関わる人物が該当。「オートクリップ」でその人物の詳細がわかる。



TALKアイコン表示パターン 街の人による会話は基本的にこの形式で表示。その場の状況など、さまざまな話を聞ける。



NAVIマップ



簡易地図の役割を持つ

NAVIマップには周囲の地形に加え、操作キャラが向いている方向や敵の位置、目的地の方向などがアイコンで表示される。さらに、敵が見張っているエリアに操作キャラが進入した場合は光って警告状態となり、フチの色が赤色に変化する。周囲の状況把握はもちろん、敵に奇襲攻撃を仕掛けたい場合などにも活用可能だ！

□ボタンを押すと…



エリアマップ

エリアすべての情報確認に

操作キャラの周囲のみのNAVIマップとは違い、エリアマップでは今いるエリア全体の地形が確認できる。なおマップはカメラの向いている方角が画面上部になるよう回転する。

エリアマップの操作方法

操作	内容
左スティック／方向キー	マップ表示位置の移動
右スティック	マップ表示の拡大&縮小
L3ボタン（左スティックを押す）	プレイヤーの現在地を中央に表示
□ボタン	ミッションリストを表示
L1ボタン／R1ボタン	マップ階層の切り替え

NAVIマップ&エリアマップ アイコン一覧

NAVIマップ専用

仲間の位置	警戒している敵
敵の位置	直前に倒した敵

共通アイコン	ミッション関連
プレイヤーの現在地（点線は歩いてきた道のりを示す）	ミッション標的
目的地	冥碑
目的地の方向	冥碑（ミッション達成前）
入手済みトレジャー	テレポの冥碑
セーブ&ショップ（改造）	テレポの冥碑（ミッション達成前）
スイッチ類	休眠中の冥碑
通行不能	

※達成していないミッションの冥碑アイコンは点滅で表示。

ミッションの詳細はP.57へ

フィールドの移動　プレイヤーキャラを操作してフィールドを移動する

本作の移動は左スティックを使用して行う。左スティックを少し傾けると歩き、大きく傾けると走ることができる。歩いていても走っていても、警戒範囲に侵入すると敵はこちらを発見してくるため、戦いたくない場合は接触しないように走り抜けるのがベストだ。また、フィールド上にはその場所でアクションが行えたり、イベントが発生することを示すマーカーが存在する。マーカーは3種類あり、それぞれ色や示す内容が異なるので覚えておこう。

3種類のマーカー

青



その場所でジャンプできることを示すマーカー。障害物が行く手を阻んでいるときや、高い段差がある場合にこの色のマーカーが配置されていることが多い。

赤



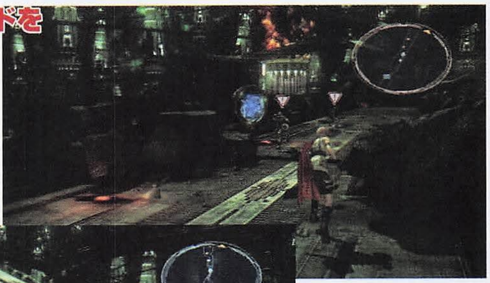
その場所に移動するとイベントが起きたり、目の前の物を操作できるサインが表示されることを示すマーカー。物語の進行上の重要なヒントとなっている。

黄色



とある場所に存在する特殊なマーカー。チョコボに乗った状態でこのマーカーがある場所に移動すると、歩いて行けなかった場所に行けるようになる。

壮観なフィールドを進んでいこう！



▶物語の序盤は基本的に一本道が続く。迷うことは少ないので、マーカーやトレジャーなど、フィールドに点在する要素を確認しながら進んでいくといい。



段差や障害物は自動的にジャンプ

◀道に段差や障害物などがある場合は、その地点まで進めば自動的にジャンプを行ってくれる。青いマーカーがある場合は、それを利用することを忘れずに。

clip!! チョコボで広がるフィールド探索

『FF』シリーズではおなじみの乗り物・チョコボ。今回もフィールドの移動などで大活躍してくれる。特定の場所ではチョコボを使ってお宝を発見できるほか、通常では行けない場所にも行けるようになる。また、今回のチョコボはライフ制で、敵と接触すると画面左下のライフが1つ減少。すべてなくなるとチョコボは逃げ出してしまうが、敵に当たらずに走り続けることで回復するので安心だ。



▲チョコボでしか行けない場所を発見！　この先に待つのは地中に隠されたお宝？　それとも凶悪な敵!?



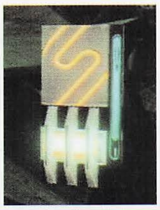
チョコボとともに広大な大地を駆け巡ろう!!

▲長い耳（？）が特徴的な成鳥のチョコボ。そんなチョコボとは、ある条件を満たせば出会うことが可能。いったいどんな形で出会うことになるのだろうか？

セーブ&ショップ(改造)　セーブやアイテム売買など重要な役割をもつ

フィールドに点在するコンピュータ端末。この端末（セーブポイント）では、物語の進行状況のセーブやショップの利用、さらに物語が進めば、装備の改造も行える。本作でアイテムの売買ができるのはセーブポイントだけなので、回復アイテムが不足してしまったときはこの端末にアクセスして、しっかりアイテムを補充しておこう。

セーブポイント



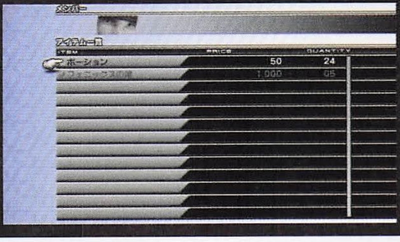
▶近づくと反応する未来的な見た目の端末が目印だ！



改造の詳細はP.56へ

clip!! ストーリーが進むとショップの品揃えが充実！

ショップで売られている商品の種類は、物語の進行に応じて少しずつ充実していく。また、最初に利用できるのは道具を扱う「ユニコーンマート」のみだが、物語を進めていくことで新たなショップがオープンするようになる！



◀アイテム以外を取り扱う、ほかのショップも気になる!?

トレジャーボックス&スイッチ　アイテム入手やイベントの発生に関係

トレジャーボックスとスイッチは、フィールドに存在するオブジェクトの一種で、近づいて調べることで起動できる。トレジャーボックスは宝箱のようなもので、中からアイテムやギルが入手可能。スイッチは仕掛けの作動など、さまざまなイベントが発生する。どちらも物語を進めるうえで重要になるので見落とさないように。

トレジャーボックス

未入手

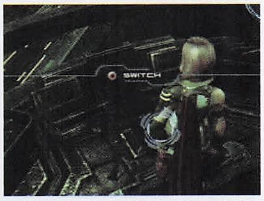


入手済



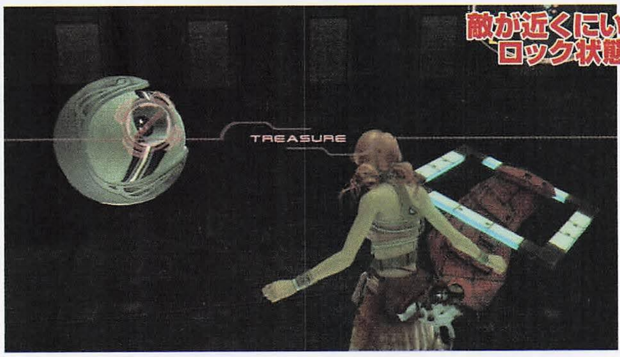
▲▶球体のような形状で浮遊しているのが特徴的。中身を入手すると地面に落ちる。

スイッチ類



▲機械の作動や、乗り物を動かす際に使用。複数のスイッチをすべて押すことで動くような仕掛けも存在する!?

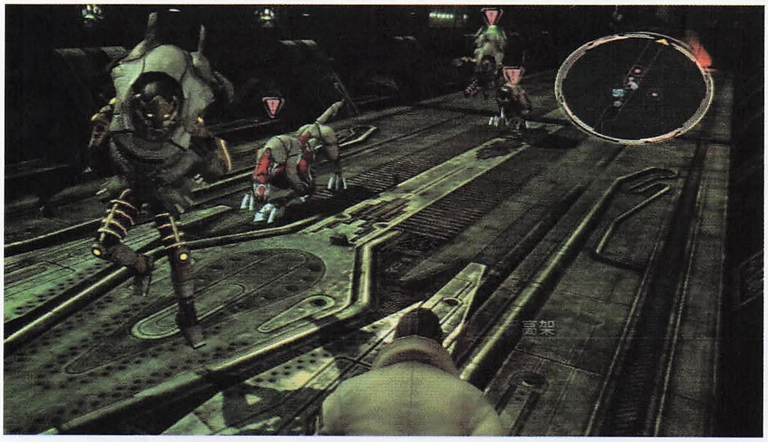
敵が近くにいるとロック状態に！



◀警告状態の場合はアクセスできない。敵を倒し、ロックを解除しよう！

敵とのエンカウント 敵を直接確認できるシンボルエンカウントを採用

本作では、ボスなどの特殊な場合を除き、シンボルエンカウント形式を採用している。フィールドをうろつく敵と操作キャラが接触すると戦闘画面へ移行し、バトル開始となる。敵同士が近くにいる場合は、グループとなって同時に襲いかかってくるので注意！　手強い敵が密集していたら、接触せずにやり過ごすのもアリだ。



敵と接触すると戦闘に突入！
▲対峙することになるモンスターを事前に確認！戦闘前の準備を整えてから突撃だ!!



敵が警戒する前に奇襲攻撃で先制！
▲敵が気づく前に接触すると奇襲攻撃が可能。成功すると敵がブレイク直前状態に！　チェーンゲージが減少する前にブレイクを狙おう。

奇襲攻撃を仕掛けるポイント

・見つからないように後ろから近づく
敵が後ろを向いているときに近づき、見つかる前に接触を狙う。奇襲攻撃を狙う際に、最も基本となる方法だ。

・敵が後ろを向くのを待つ
徘徊している敵がいる場合はこちらに背を向けて移動するまで待機し、後ろを向いた瞬間に突撃すればOK！

・別の道から回り込む
二本道の片方に敵、もう片方には何もいない場合。このときは安全な道から敵の背後に回り込み、発見されないように接触を。

・上段からジャンプする
敵の上方からジャンプして、発見されずに接触できる場所もある。地形をうまく利用し、奇襲攻撃を狙え！

リザーブスモーク 戦闘を有利にする補助アイテム

リザーブスモークとは、あらかじめフィールドで使用しておくことで戦いを有利に進められるアイテムのこと。いくつかの種類があり、状況によって使い分けられるのが魅力だ。各スモークの効果は右を参照してほしい。



ランクが低いほど入手率が増加
◀リザーブスモークは、戦闘後のバトルランクが低いほど手に入る確率が高くなる。あえて時間をかけて戦闘を行い、入手を狙ってみるのも手だ。

主な入手方法

・戦闘後に入手
・トレジャーで入手
・ショップで購入

リザーブスモーク一覧

名称	効果
パワースモーク	バトル開始時、味方にブレイブ・フェイス・ヘイストの効果
バリアスモーク	バトル開始時、味方にプロテス・シェル・ベール・ガッツの効果
スニークスモーク	フィールドで行動中、敵に発見されにくくなる
エーテルスモーク	TPを満タン（レベル5）まで回復する



L1ボタンで呼び出してリザーブスモークを選択
◀種類によって効果は異なる。重複して使うこともできるので、敵にあわせて選ぼう。

clip!! イロイロと役立つポーズメニュー

イベントのスキップ、戦闘のリスタートが行えるポーズメニュー。これを活用すれば、ほとんどのイベントをスキップできるほか、何度でも戦闘前からバトルをやり直すことが可能だ。

ポーズメニュー一覧

	SELECTボタン	STARTボタン
フィールド	リセット	戻る
イベント中	スキップ	
戦闘中	リスタート（orタイトルに戻る）	



強敵やボスとの戦闘で「リスタート」を活用！
▶強敵が相手のときは、特性を理解したうえでリスタートを使い、再戦に臨め！



このすさまじい映像美を見よ!!
▶ムービーでもないのにこの美しさ！　スゴイとしかいいようがないデス。

Play Impression PS3の能力を生かした最高の映像美を堪能！

カメラ操作でフィールドを見ているだけでも飽きないような、超美麗なグラフィックにビックリ！　光の反射や水の流れが「これでもか！」ってぐらいリアルに描かれていて、じっくり見れば見るほど新たな発見や驚きがわき上がってきます。フィールドを探索するだけでここまでワクワクさせてくれるのは、さすが『FF』最新作って感じです！

メニュー画面

パーティーの状況や所持アイテムの確認といった基本的なものから、キャラを成長させる要素などの重要な項目がズラリと並ぶ。すべての項目の詳細をしっかりと覚え、状況に合わせて確認できるようにしよう。

メニュー画面の見方 メニュー画面に表示される情報の見方を解説

パーティの基本情報がわかるメニュー画面。ここでの情報は大きく分けると3つに分類でき、それぞれがもつ役割や情報の意味は異なる。まずは、その概要を理解しておこう。

メインメニュー

オプティマやキャラのステータスといった9個の項目が並ぶ。メニュー画面で最も重要となる部分なので、後述するそれぞれの役割をきちんと頭に入れておこう。なお、一部の項目は物語の進行に応じて追加されていく。

キャラクター情報

左から3人目までがバトルメンバーとなり、戦闘に参加する。一番左のキャラはプレイヤーが操作する「LEADER」、次の2人はAIが操作する「MEMBER」となる。さらに各キャラのHPやCP、ロールなどの確認も可能だ。

パーティ情報

上段は、戦闘開始時に適用されるオプティマやクリスタリウムのレベル、TPアビリティの実行に必要なTPゲージの現在のレベルが表示される。下段は、現在の合計プレイ時間と所持ギルの確認が可能だ。



オプティマ オプティマの編成や削除が行える

バトルメンバーの戦闘指針となるオプティマの編成や削除ができる。オプティマは最大6つまで登録可能だ。また、ストーリーが進めばバトルメンバーやリーダーの変更もできるようになる。

オプティマの詳細はP.64へ

クリスタリウム ロールを成長させてキャラの能力アップが可能

選択したキャラのクリスタリウムが表示される。ここでロールを成長させれば、キャラの能力アップやアビリティの取得が可能だ。ロールのレベルや取得したクリスタルの総数も見られる。

クリスタリウムの詳細はP.66へ

ステータス キャラクターがもつ能力の詳細がわかる

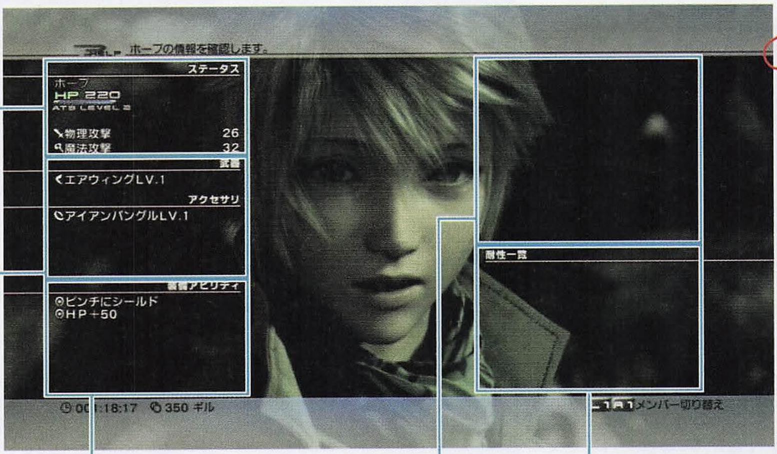
選択したキャラのステータスが表示される。ステータス画面では、各キャラの基本情報が確認可能だ。なお、ロール一覧が表示されるのはオプティマが追加されたあととなる。

キャラクターのステータス

現在のロールやHP、所持CP、ATBゲージのレベルをはじめ、物理攻撃の威力に影響する物理攻撃や、魔法の威力に影響する魔法攻撃の数値を確認可能。

武器&アクセサリ

装備中の武器&アクセサリの名称とレベルが表示される。なお、武器やアクセサリのレベルは改造によってアップしていく（初期は1）。



装備アビリティ

装備している武器やアクセサリに付与されているアビリティが表示される。アビリティの効果を詳しく知りたい場合は、装備画面で確認可能だ。

ロール一覧

現在使用可能なロールとレベル、そしてロールボーナスが表示される。ロールに関する重要な情報が参照できるので、オプティマを編成する際に役立てたい。

耐性一覧

物理攻撃や魔法攻撃、属性攻撃などに対する耐性が表示される。耐性の横に表示される"%"は、対応する攻撃のダメージがどれだけ減少するかを示している。

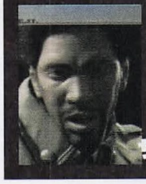
clip!! 「ステータス画面」のキャラ表情集

ステータス画面の背景に表示される各キャラの表情。ここでは、物語序盤で仲間になる5人の表情をお見せしよう。各キャラの性格や内面と比べてみるのも楽しいかも!?


◀クールビューティーな流し目で相手を威嚇！
ライトニング


◀振り向き際の表情で男らしさをアピール。イカス！
スノウ


◀あどけなさが残るかわいらしい笑顔がステキ！
ヴァニラ


◀大人らしい優しい瞳が彼の内面をよく表している。
サッズ


◀物言いたげな表情はスノウに向けられたもの？
ホープ

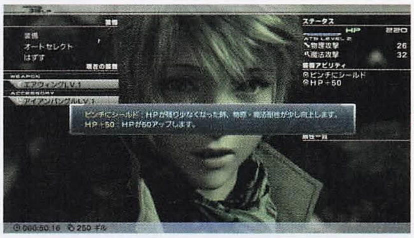
アビリティ
現在取得している
アビリティの一覧を表示

クリスタリウムで取得したすべてのアビリティが表示される。ATBゲージ消費コストや詳細な効果のほか、召喚獣のアビリティについても知ることができる。

アビリティの詳細はP.63へ

装備
武器やアクセサリといった
装備品が変更できる

各キャラの装備変更が行える。装備品の変更時に能力が上昇する場合は上向きの矢印が表示されて文字が青色に。減少する場合は下向きの矢印が表示されて文字が赤色に変化する。また、付与される装備アビリティも確認可能だ。



▶□ボタンを押すことで装備アビリティの詳細表示も行える。名称だけで効果がわかりにくいものはこれで確認！

clip!! 「オートセレクト」で最適な装備を自動的に選択

装備メニューの1つ・オートセレクトを使えば、それぞれの傾向に対応した装備品を自動的に選択してくれる！

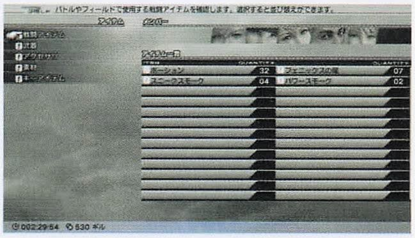
攻撃重視 所持している武器とアクセサリのなかから、攻撃力を高めることを優先した装備の組み合わせを選出する。力でバリバリに攻めたい人はこれを選ぼう。

バランス重視 所持している装備品のなかから、攻撃と防御のバランスを優先した組み合わせを選出する。装備に迷った際は、この組み合わせを参考にするといい。

防御重視 所持している武器とアクセサリのなかから、HPアップや耐性上昇など防御面を高める装備を組み合わせる。敵とのバトルを慎重に進めたい人向けだ。

アイテム
所持しているアイテムの
種類や数を確認

戦闘アイテム・武器・アクセサリ・素材・キーアイテムについて、各アイテムの所持数（最大99個まで所持可能）が確認できる。カーソルを合わせるとアイテムの効果や装備可能者が確認できるほか、□ボタンでソートも可能。



▶新たなアイテムが加わったカテゴリーには「！」が表示される。戦闘などでアイテムを入手した際にチェック！

エリアマップ
現在地からエリア内の
全フロア情報が確認できる



自分がいるエリアの情報が表示される。エリアの名前に加え、目的地やセーブポイントなどもわかるので、向かうべき方向がカンタンに確認可能だ。ただし、エリアマップに表示されるのは自分が歩いてきた範囲のみとなっている。

エリアマップの詳細はP.51へ



拡大＆縮小で自分の位置を把握！

▲▶右スティックで拡大と縮小を行い、自分の位置や周囲の地形を詳しく知りたいときに役立てよう。また、L3ボタンでマップの表示位置を現在地に戻すことも可能だ。

オートクリップ
ゲーム中に入手した
情報を閲覧できる

操作方法などの基本情報の確認が可能なほか、物語のあらすじや登場人物の紹介、イベントの補足といったさまざまな情報を見ることができる。物語本編だけでは世界設定を理解できなかった人も、ここを見れば把握できるかも!?



▶オートクリップでしか語られない内容もある。本作を100％楽しむために、すべてをしっかり見ておきたい！

clip!! 「エネミーレポート」の見方をチェック！

オートクリップ内にある「エネミーレポート」では、戦闘したことのあるモンスターの詳細な情報が見られる。HPやレベルといった基本情報に加え、攻撃傾向や弱点なども確認可能。なるべく目を通して、今後の戦闘に役立てよう。



各項目の詳細

①敵の名称
敵は大分類→小分類→名前の順に分類され、ここに個別の名前が表示される。

②HP（ヒットポイント）
モンスターのHPが表示される。最低は2ケタで、最高は1000万以上。

③LEVEL（レベル）
モンスターのレベルが表示される。主にバトルリザルトの目標タイムに影響。

④チェーン耐性
敵のチェーンへの耐性を示す。高いほどチェーンボーナスが伸びにくい。

⑤ブレイク値
モンスターのチェーンボーナスをこの値まで上げればブレイクとなる。

⑥ドロップアイテム＆レアドロップアイテム
モンスターが落とす2種類のアイテムが表示される。

⑦状態変化耐性
猛毒や遅延状態などの悪い状態変化（ステータス異常）に対する耐性を示す。

⑧属性耐性
8種類の属性に対する耐性が表示される。弱点の属性で攻撃すると効率的だ。

⑨特性
敵の戦闘傾向・有効な戦術、何に対して耐性があるかなどの情報が表示される。

コンフィグ
ゲーム内の
環境設定が行える

コンフィグで行える設定は、ムービーに表示される字幕の有無やATBの速度変更など合計8項目。プレイ時に何か違和感を感じた場合は、まずここをのぞいてみよう。なお、コンフィグはタイトル画面から選択することもできる。



▶ATB速度の項目では「ゆっくり」か「ノーマル」を選べる。戦闘に慣れないうちは「ゆっくり」にしてみよう。

Play Impression オートクリップの充実っぷりがスゴイ

『FFXIII』の世界を補完する図鑑っていってもイイぐらいの情報量が詰まっているオートクリップ。物語の進行に応じて見られる情報がドンドン増えていくので、ストーリーを進めたらオートクリップも確認、という二重の楽しみ方ができる点が最高です！　また、「エネミーデータ」でモンスターの細部をじっくり鑑賞してみるのも楽しいですよー！

装備改造

キャラクターを強化する手段として、クリスタリウムと並んでポイントとなってくる武器改造。必要となる素材の入手から、アイテムそのものを別のアイテムに進化させるアイテムチェンジまで、そのシステムのすべてを解説。

装備の強化　素材を使ってEXPを溜めて装備品をレベルアップ！

キャラクター達が装備している武器やアクセサリは、さまざまな素材を消費して改造することでレベルが上がり、攻撃力や防御力などを引き上げることができる。ボス戦などで勝てないときは、クリスタリウムによる成長とあわせて、装備品の改造も行ってみよう。ここでは、その改造の方法を実際の手順にそって解説していく。

1 改造に必要な素材アイテムを入手

改造のシステムは、装備品に対して素材アイテムを使うことでEXPを溜め、レベルアップさせるというもの。改造というより、素材を与えて成長させるといったほうがわかりやすい。実際の手順は、まずはその素材アイテムを入手するところから始まる。その方法は下記にあるようにさまざまだが、基本的にはバトルの戦利品として入手していく。なお、素材はどの装備品にどんな素材を使ってもかまわない。素材の種類によって変わるのは、主にEXPの量とEXPボーナスのみだ。

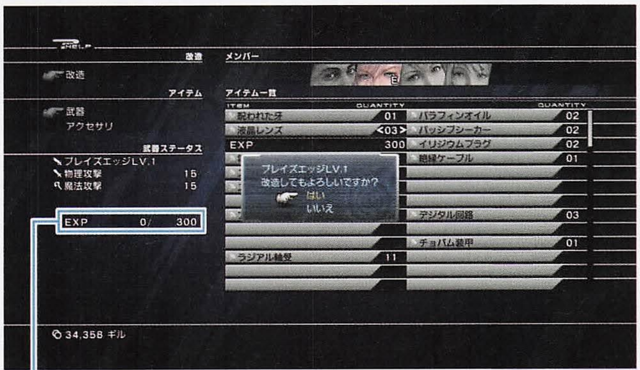


◀素材は数多くの種類が登場する。貴重な素材アイテムほど、得られるEXPorEXPボーナスが多くなっていく。

素材アイテムの主な入手方法
- ・敵から入手　・トレジャーから入手　・ショップで購入
- ・解体で入手　・ミッションの報酬　・チョコボの宝探し

2 素材アイテムを消費して装備のEXPを溜める

使用する素材アイテムを選んで改造を行うと、その装備にEXPが加算される。得られるEXPの量は、素材アイテムと強化する装備品によって異なる。一度に複数個使用することもできるので、溜まった素材はまとめて改造につぎ込もう。



◀素材ごとに、得られるEXPの量を確認できる。大量に手に入るアイテムだと、EXPも少なめだ。

装備のEXP

その装備品のEXPはここに表示される。右の数値までEXPが溜まればレベルアップ。なお、レベルの最大値は装備品ごとに異なる。

EXPボーナスを活用しよう！



◀素材の組み合わせによっては、次の改造で得られるEXPにボーナス（最大3倍）がつく。うまく使って効率よく溜めよう。

3 EXPが溜まるとレベルアップ！

EXPが一定値まで溜まると、装備品がレベルアップ。これで、攻撃力などの性能が強化される。特殊なアビリティ（HPがプラスされるなど）が付与されている場合は、その効果も強化されることがある。あとはこれを繰り返して武器を強くしていけばOKだ。



▲レベルアップすると性能アップ。初期の武器を改造し、使い続けることも可能だ。

アイテムチェンジ　専用の素材を消費すると外見&性能が変化

EXPを溜めて限界までレベルアップした装備品（LV.★と表示される）は、「アイテムチェンジ」で外見や性能を変化させることができる。チェンジすると一時的に性能は若干落ちてしまうが、そこからまたレベルアップさせることが可能。これにより、最終的には元の装備品よりも強くすることができる。なお、アイテムチェンジには、装備品ごとに専用のアイテムが必要となる。



▲性能は下がったが、ここからさらに伸びていく！

clip!! メインキャラ6人の武器と強化の例

メインキャラ6人は、それぞれ使用する武器が異なる。そのうちライトニング、スノウ、ヴァニラの3人について、強化の例を紹介していこう。残りの3人についても、同様に武器を強化していくことで、見た目も変化していく。



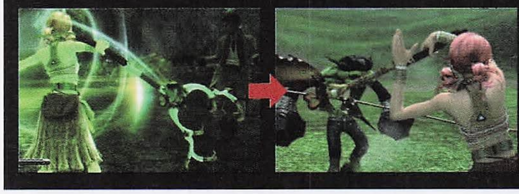
ライトニング

◀初期装備は「ブレイズエッジ」。そこから「マグナムブレイズ」や「スラッシュカービン」に進化させられるようだ。

スノウ



▶初期装備は「ワイルドベア」。背中には熊の模様が入っている。武器が進化すると性能だけでなく模様も変わる。

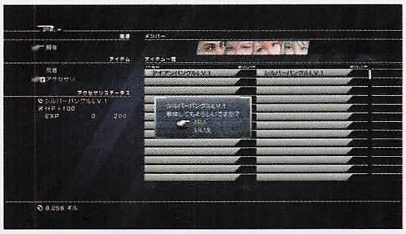


ヴァニラ

◀初期装備は「バインドロッド」。ほかにもケアルなどのHP回復量を上昇させる効果のついた武器があるようだ。

装備の解体　解体でしか入手できない素材アイテムも存在

不要になった装備品は解体することができる。一度解体するとその装備品はなくなってしまうが、その代わりに素材アイテムを取得することができる。解体でしか入手できない、レアな素材アイテムもあるようなので、使わない装備品は解体して再利用しよう。



▶どの装備品を解体したかによって、得られる素材は決まっている。

Play Impression　EXPボーナス値アップをうまく使え！

装備の改造は、必須の要素というより、どちらかというとやり込み要素に近いので、序盤のうちはそれほど意識しなくてもいいでしょう。ただ、うまく強化ができていれば攻略が楽になる場面も多いので、適度に進めておくのがオススメ。ポイントはEXPにボーナスのつく素材アイテム。EXPの少ない素材ほど、次の改造で得られるEXPにボーナスがつきやすいかも……？

ミッション

グラン＝パルスのあちこちに存在する冥碑。それらはかつてのルシがシ骸となり、長い時間さまよった果てに石化した姿だ。彼らが果たせなかった使命を代行してやることが、本作のやり込み要素ともいえるミッションだ。

ミッションの概要 かつてルシだった者からの依頼を果たして報酬を入手

グラン＝パルスにある冥碑に触れることで、かつてルシだった頃の使命を知ることができる。彼らの使命を代行し、その無念を晴らすことで報酬を得るのが本作のミッションだ。ミッションの内容は、基本的に特定のモンスターを倒すことが目的となる。ターゲットとなるモンスターの場所はマップに表示されるので、これを目印に目的地に向かおう。無事撃破すると、報酬を得ることができる。なお、これらはストーリー本編に直接影響することはほとんどない。いわゆるやり込み系の要素であり、達成すれば素材アイテムや、ほかでは手に入らないレアアイテムなどを入手することができる。

ミッションのポイント

・受理できるのは常に1つのみ

一度に受けられるのは1つまで。ただしいつでもキャンセル可能で、キャンセルしたミッションを再び受けることも可能。

・クリアランクは報酬に影響しない

ミッションを達成すると、クリアランクが表示されるが、このランクは参考程度のもので、報酬に影響することはない。

・何度でも挑戦できる

クリア済みのミッションでも、受け直して何度もクリアすることが可能。強敵達との戦いを何度でも楽しめる。

シ骸化して力尽きたルシの代わりに使命（ミッション）を果たす



▶物言わぬオブジェクトになっても、ルシとしての使命を忘れることはできない……。

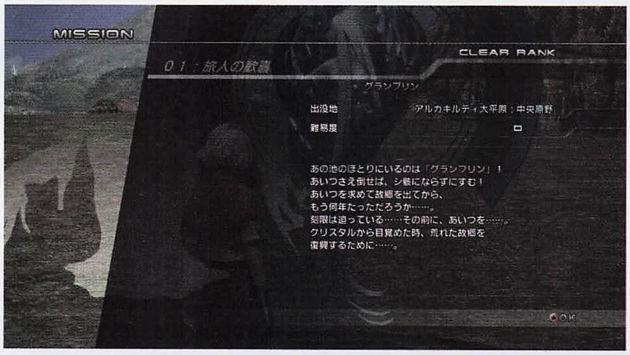
ミッションの流れ 実際のミッションの手順を詳しく紹介!!

ここでは、冥碑に触れてミッションを受理するところから、ターゲットを撃破して報酬を得るまでの実際の手順を紹介していく。どのミッションも、基本的には特定のモンスターを探し出して倒すことになるので、手順は同じだ。なお、ミッションはそれぞれ難易度によってランク分けされている。ランクが高いほど難しい（ターゲットのモンスターが強い）ので、低いものから順にクリアしていくのがオススメ。なお、1つの冥碑につき受けられるミッションは1つなので、ミッションの数だけ冥碑が存在していることになる。その総数はかなり用意されているようだ。

1 冥碑を調べてミッションを受理

まずはグラン＝パルスにある冥碑を見つけよう。広大な大地のあちこちに点在しているので、発見すること自体はそう難しくないはず。見つけたら、冥碑の近くで◎ボタンを押して内容を確認。難易度がランクで表示されるので、まずは身の丈にあったミッションかどうかを確認しよう。右の写真のミッションは、ナンバーが01で難易度Dとなっているので、これが最低ランクだと思われる。大丈夫だと思ったら受託しよう。





冥碑

使命を果たせなかったルシがシ骸になったあと、長い長い時を経て石化したもの。グラン＝パルスに数多く存在し、使命を代行してくれる者を待ち続けている。この冥碑に触れると、そのルシの思いを知ることができる。その人がどのような経緯でルシになったのか、使命をどう受け止めていたのかなど……。上の写真には「クリスタルから目覚めた時」という記述もあり、ルシについての知識も補完できそうだ。彼らの思いを浄化させるため、ミッションを遂行していこう。

出没地や難易度がわかる

▲冥碑に触れることで見られるミッション確認画面では、撃破ターゲットの名前や出没地、ランクなどを参照できる。受理するとターゲットの位置がマップに表示されるようになるので、それを参考に目的地に向かおう。

2 ターゲットの敵を探して撃破

ミッションを受けたら、ターゲットのいる場所に向かい、それを倒すだけだ。しかし、ミッションの対象になるだけあって、かなり強力な敵が多い。気を抜かず、全力で立ち向かっていこう！



▲ターゲットの頭には「MISSION」という表示がついているので、すぐにわかるはず。事前の準備も忘れずに。

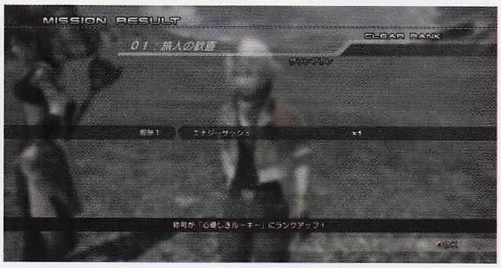


▲その実力は、一筋縄ではいかないものばかり。ターゲットだけでなく、周囲の状況にも注意しよう。

出没地に向かい、敵を討て！

3 ミッション達成で報酬をゲット！

ターゲットを撃破すると、その場でミッション達成となる。冥碑まで報告に戻る必要はなく、報酬はこの時点で入手することが可能だ。また報酬とともに「称号」を得ることができることもある。称号についての詳細は不明だが、特定の称号を獲得していないと、受けられないミッションなどもありそうだ。



さまざまな報酬をその場で入手！

▲リザルト画面で新たな称号を入手。ランクアップとあるので、称号にもランクがあるようだ。ミッションを続けていれば、よりランクの高い称号へとアップしていく？

クリア後は次のミッションへ

クリア後は、ほかの冥碑のミッションに挑もう。なお、各ミッションにはナンバーがついているが、どの順で挑戦するかはプレイヤーの自由だ。

Play Impression 『FFXII』のモブ討伐にかなり雰囲気が近い!!

本作のミッションは、基本的にモンスター討伐なので、『FFXII』にあった「モブ討伐」に近いといえます。相当な数があるので、制覇するにはかなりのやり込みが必要になりそう。また、1つの冥碑につきミッションは1つなので、探すのは手間だけど、モンスターを倒した時点で報酬をもらえるのは便利。基本的にはストーリーの合間などに、順番にチャレンジしていくのがよさそうです。

BATTLE SYSTEM

戦闘システム



スピーディに展開するバトルシステムを詳細解説!!

従来のシリーズに比べ、まったく新しいATB（アクティムタイムバトル）が採用されている本作。その戦闘に役立つ知識やテクニックを身につけて、強敵達との戦いに挑め!!

バトルの基礎知識

コマンドを入力するだけで華麗なバトルを楽しめる『FFXIII』の戦闘システム。さまざまな要素が絡み合い構成されている本作のATBバトルの基本をここで学び、その情報をもとに戦闘技術を磨いていこう。

コントローラの操作方法　リアルタイム戦闘において操作スピードはとても重要

ノンストップで進行する『FFXIII』のバトルにおいては、少しの操作の遅れが戦況に大きな影響を及ぼすこともある。すべての操作方法を自分のものにして、これから経験することになる幾多の戦闘を乗りこえていこう。

操作方法（バトル編）

L1ボタン
オプティマの切り替え
オプティマ変更の選択画面を呼び出せる（P.64参照）。

R1ボタン
エネミーレポートの表示
敵の情報がわかるエネミーレポートを表示（P.55参照）。

◎ボタン
コマンドの実行/ターゲット決定
コマンドをストック＆実行したり、ターゲットなどの決定に使用する。

方向キー
ターゲット&コマンドを選択
敵のターゲットや、プレイヤーのコマンドなどを選択する際に使用。敵のターゲット選択方法は2タイプある（右参照）。



⊗ボタン
キャンセル
選択項目をキャンセルする際に使用する。

△ボタン
使用可能状態のコマンドを実行
ストックしたコマンドをすぐに実行する際に使用（右ページ参照）。

□ボタン
ドライビングモード発動（召喚中）
召喚獣の「ドライビングモード」に移行する際に使用（P.68参照）。

STARTボタン
ポーズメニューの表示
戦闘を一時停止してポーズメニュを表示する。

左スティック　ドライビングモード操作（召喚中）
召喚獣の「ドライビングモード」時に、◎ボタンとの組み合わせで召喚獣の攻撃を選択できる（P.68参照）。

L3ボタン　使用しない

SELECTボタン
リスタート（ポーズメニュー中）
ポーズ中に押すとバトルの直前に戻れる。

右スティック　カメラの操作
視点を変更できる。コンフィグ設定でカメラの動きが変わる（P.50参照）。

R3ボタン　使用しない

clip!! バトル関連のコンフィグ設定

メニュー画面などから選べる「コンフィグ」では、8つの項目の設定を変更できる。ここで、そのなかにある戦闘関連の4つの項目について、詳細を確認しておこう。

ATB速度

ATB（アクティムタイムバトル）ゲージのたまる速度を変更可能。初期状態はノーマルとなっている。

ノーマル	約0.9秒でゲージ1つぶんがたまる。バトルランクで高評価を狙いたい人にオススメ。
ゆっくり	約1.8秒でゲージ1つぶんがたまる。コマンド入力に時間をかけたい人に向いている。

バトル開始時のカーソル位置

戦闘を開始したときのカーソルの初期位置を設定。自分がよく選択するほうに設定しておくといい。

「こうげき」などオートストックを選択	自動でコマンドをストックするオートコマンドが初期位置になる。
「コマンド」を選択	初期位置を「コマンド」に設定。自分でコマンドアビリティを入力したい人向け。

ターゲット選択方法

コマンドの対象となる敵を決定するときの選択方法。画面上のどこをよく見るかなどを考慮して設定しよう。

敵リストから選択	コマンドの対象を選ぶときに表示される敵リストから選ぶ。敵をあまり見ない人向け。
画面上で直接選択	敵をカーソルで直接選ぶ。「エリアブラスト」などの範囲攻撃の中心を決めやすい。

バトルヘルプ

ONにすると、選択項目のヘルプ（説明文）がバトル画面上部に表示。戦闘に慣れるまではONにしておいたほうがいいだろう。

バトル画面の見方

敵と味方の情報がつまった バトル画面の見方を解説

本作のバトルはリアルタイムで進行するため、画面上から情報を集めて戦況を的確に判断する必要がある。ここで、その情報元となる表示項目を1つずつ詳細に見ていこう。

現在のオプティマ

L1ボタンを押すと、各キャラのロール編成である「オプティマ」の切り替え画面を呼び出せる。戦闘の状況に応じて、最適なオプティマを選ぼう。

詳細はP.64へ

ターゲットのステータス

攻撃や回復などの対象（ターゲット）となる敵や味方のステータスを表示。緑のゲージはHP（ヒットポイント）を示し、右上のチェーンゲージもその対象のものとなる。

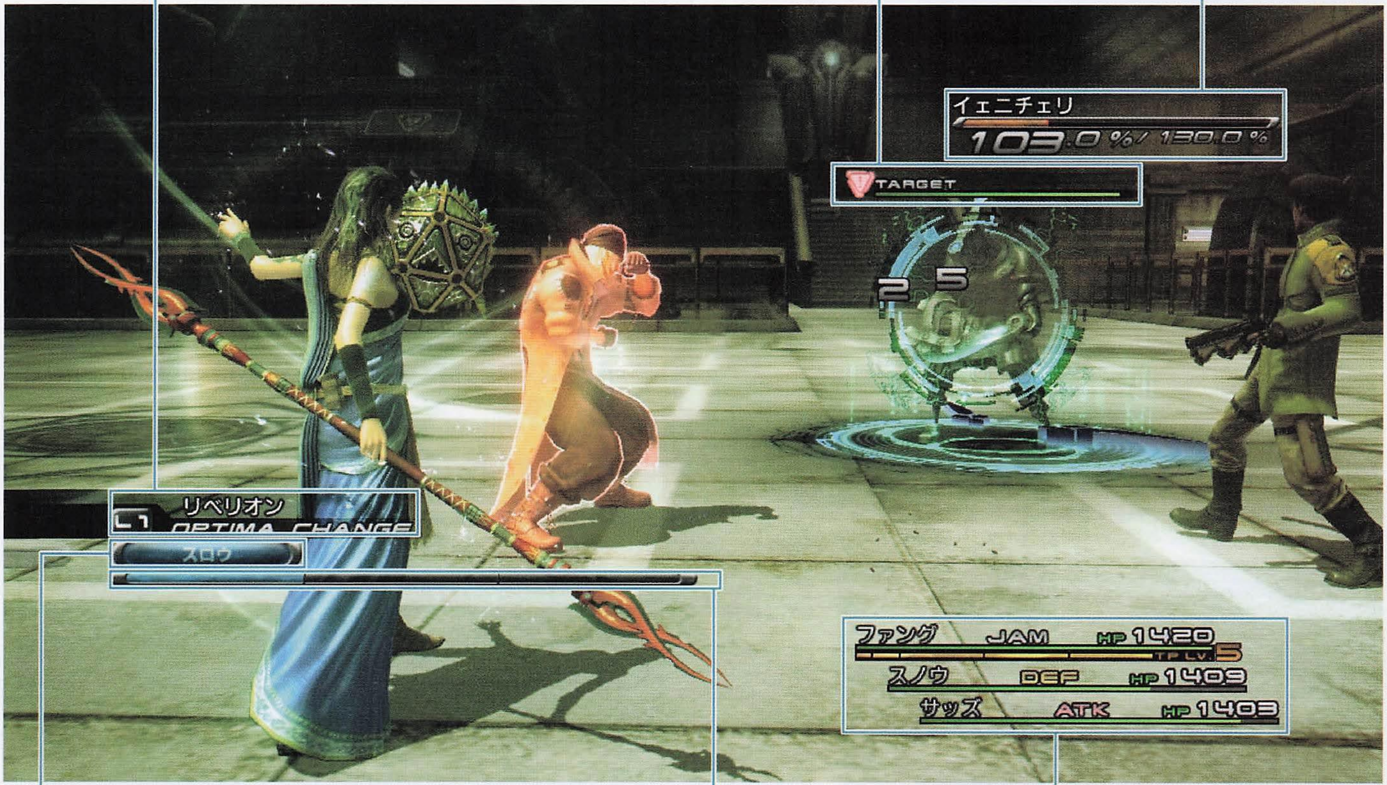


▲HPゲージの下に状態変化（P.61参照）が表示。また、敵を挑発すると左側に"！"マークも表示される。

チェーンゲージ

ターゲットの現在溜まっているチェーンボーナスが表示される。このゲージがMAXになると、ダメージの倍率が格段に上昇するブレイク状態となる。

詳細はP.60へ



コマンド

戦闘中の行動は右の4種類の項目から選択する。アイテム以外はどれもアビリティを選ぶ形となる。

アビリティの詳細はP.63へ



各項目の詳細

①オートコマンド
戦況にあわせて、味方（AI）がとる行動と同じように、自動でコマンドが決定される。

②コマンド（リピート）
手動でコマンド選択。方向キー右で、前回と同じ行動を行う「リピート」も選択可能。

③TPアビリティ
TP（タクティカルポイント）を消費して「召喚」などのTPアビリティを発動する。

④アイテム
所持している戦闘アイテムを使う。ATBゲージを消費することなく使えるのが利点だ。



◀「コマンド」では、現在のロールで使えるアビリティのなかから好きなものが選べる。

キャラクターのステータス

戦闘に参加している味方（バトルメンバー）のステータスを表示。操作キャラ（リーダー）は一番上に表示され、下の2人はAIが操作する。なかでも重要なのはHPで、操作キャラのHPが0になった時点でゲームオーバー（リスタートは可能）になるので注意したい。



各項目の詳細

①キャラクター名
キャラクターの名前を表示。

②現在のロール
各キャラクターの現在のロール（役割）の略称が表示される。オプティマチェンジで変更可能（詳細はP.64へ）。

③HP（ヒットポイント）
緑のゲージと右上の数値が現在のHPを示し、HPが減るとゲージが黄色→赤色に変化。

④TP（タクティカルポイント）ゲージ
現在のTPを表示。Lv.5が最大で、Lv.2までは必要TP量が少ない。

ATBゲージ

ゲージを効率よく消費していこう

シリーズではおなじみのATBゲージだが、『FFXIII』のATBゲージはコスト制。溜まったATBゲージのぶんだけアビリティを実行でき、特定の条件によって最大6つまで増えていく。必要なコストを考慮しながら、どのコマンドを入力するのがベストか考えて行動しよう。

ポイント
- 溜まったゲージぶんだけ行動できる（Ⓐボタンでその時点で発動可能なコマンドを実行可能）
- コマンドごとに消費コストが異なる



状況に応じて使い分けよう
▲集中攻撃なら「ファイア」2回、複数の敵への攻撃なら「ファイラ」といったように使い分けが重要だ。



ヘイストで速度アップ！
▲溜まる速度が向上する加速状態になるとゲージが赤色に、低下する遅延状態になるとゲージは黄色になる。



ATBゲージ全消費の技も！
▲キャラごとに固有のコマンドアビリティも存在。ATBゲージをすべて消費して発動する強力な技だ！

ATBの基本（アクティブタイムバトル） シリーズ伝統のATBがさらに進化!!

本作の戦闘は、コマンドを選びつつATBゲージを溜め、敵を攻撃するのが基本となる。だが、それ以外にもさまざまな要素が盛り込まれており、リアルタイムに変化する敵味方の位置が攻撃の命中に影響したり、行動中に攻撃されて中断されるなど、数々の要因がバトルに影響している。最初はただコマンドを入力するだけでも十分楽しめるので、まずは右の特徴だけ把握しておき、少しずつ覚えていくといいだろう。



◀戦闘は、敵味方が入り乱れての戦いとなる。各キャラのもつ特性を覚えて、それぞれの戦い方を身につけよう！

『FFXIII』のバトルの特徴

・戦闘は常にリアルタイム

召喚獣を呼び出すときなどを除き、戦闘は基本的にノンストップで進行。コマンドの選択中も敵が攻撃してくるので、常に緊張感のあるバトルが展開する。過去のシリーズ作品にあった、いわゆる「ウェイトモード」は存在しない。どうしても慣れない人は、コンフィグ設定のATB速度で「ゆっくり」を選ぶといい。

・バトルメンバーは最大3人

戦闘に参加できるメンバーは、最大で3人までとなっている。そのため、各キャラの動きが戦況に直結しやすく、戦闘の役割を決めるロール（P.64参照）の振り分け方、およびオプティマがとても重要となる。

・仲間の操作はAIが担当

リーダー（操作キャラ）以外のメンバーはすべてAIが行動を決める。それぞれのキャラが設定したロールに沿った行動をとるので、オプティマ編成で調整しよう。

・バトル終了後はHP全回復

直前の戦闘でHPが減っても、次の戦闘ではHPが最大の状態で始まる。状態変化もリセットされ、常に全力で戦うことができる。

・逃走は不可

戦闘が始まると、基本的に敵を倒すまで戦闘は終わらない。ただし「リスタート」で戦闘開始前からやり直すことは可能だ。

clip!! ゲームオーバーになってもすぐにリスタート可能

リーダー（操作キャラ）が戦闘不能になると、たとえ仲間キャラが生存していても、その時点でゲームオーバーとなる。ただし「リスタート」は可能で、強敵に挑んで倒されてもデメリットはない。いつでもギリギリの戦いを気軽に楽しめるが、何度も倒されるようなら、いったんパーティの強化を考えることも大事だ。

チェーン&ブレイク 膨大なHPを持つ敵に対しブレイクを狙え！

敵に攻撃を当てると、相手のHPを減らすと同時にチェーンゲージが溜まっていく。これは常に減少していくが、アタッカーの攻撃で減少速度を遅らせたり、減少するよりも素早く連続攻撃をすることで、どんどん増加させることが可能。そしてゲージが満タンになると敵が「ブレイク」状態になり、大ダメージを与えられるようになる。ザコですら膨大なHPをもつ本作では、常にこのブレイクを狙っていきたい。

ブレイクのメリット

・チェーンボーナスによるダメージの増加

ゲージが増加するだけでもダメージは増えるが、ブレイク時はさらに倍率アップ！

・行動や耐性が変化する敵も存在

ブレイク状態になると耐性が低下したり、攻撃をしなくなる敵も存在する。

・一部のオートアビリティが発動

条件を満たすと自動で効果を発揮するオートアビリティのなかには、敵がブレイク状態のときや、敵がブレイク状態から回復しかけたときにのみ効果を発揮するものがある。具体的な効果は、通常攻撃で敵を上空に打ち上げたり、ATBゲージを回復したりとさまざまだ。



連続攻撃でゲージをためる

◀まずは攻撃して敵のチェーンゲージをためることが先決。弱点属性で攻めればよりゲージをためやすい。ブレイクの目安はゲージやボーナスの数値で判断可能だ（右参照）。



①チェーンゲージ

このゲージが満タンになると敵がブレイク状態に。その後はゲージが減少していき、なくなると通常状態に戻る。ブラスターの攻撃（特に弱点属性攻撃）がゲージをためやすく、アタッカーの攻撃の場合はゲージの減少スピードを抑える効果がある。

②チェーンボーナス

初期は100%で、チェーンゲージがたまるほど倍率が上昇し、そのぶん攻撃のダメージもアップ。そして右の数値（ブレイク値）に達するとブレイク状態になる。ブレイク値は敵ごとに異なり、初遭遇の際は数値がわからない（ライブラやブレイク状態などで判明）。



チェーンゲージMAXでブレイク状態に！

▲ブレイク状態にしてしまえば、与えるダメージが飛躍的に上昇する。それまで満足にダメージを与えられなかった敵でも、みるみるHPを削ることが可能に！



▲ブレイク状態で無防備になった敵や、上空に打ち上げた敵に対しては一方的に攻撃可能。攻撃特化のオプティマに切り替えて集中攻撃し、大ダメージを狙おう。

clip!! 奇襲攻撃を狙おう！

敵に気づかれずにフィールドの敵と接触すると、奇襲攻撃が発生し、バトル開始直後の時点で敵がブレイク寸前の状態になる。そこに攻撃を当てれば、どんなにブレイク値が高い敵でも、カンタンにブレイク状態にすることが可能だ。通常では勝てない敵に対しても、これでアッサリ勝てることがある。

攻撃の中断と範囲攻撃　重要な行動が中断されないように注意！

敵のなかには、複数で群れて登場したり、戦闘中に動き回る敵も存在する。それによって狙った攻撃が外れることはほとんどないが、敵の攻撃を食らったときによろけて、行動が中断されることがあるので注意。コマンドを入力しても行動が妨害されて発動しない場合は、ガッツで強化したり、ディフェンダーが攻撃を引き受けるようにするといった工夫が必要となるだろう。



▲敵との距離が離れている場合は、自動的に駆け寄って攻撃する（魔法やブーメランなどはその場で発射）。

攻撃によって行動が中断

▶ピンチのときのケアルなどが中断されると危険。逆に、こちらの攻撃で敵の危険な行動を中断させることができれば、有利に戦うことができるようになる。





範囲攻撃でまとめて一掃！

◀複数の敵が密集している場合は、エリアブラストなどの範囲攻撃が有効。狙った敵を攻撃しつつ、周囲の敵に対してもダメージを与えることができる。

属性　物理攻撃・魔法攻撃と属性攻撃の使い分け

攻撃はまず、物理攻撃と魔法攻撃の2つに大別される。そのうえで、物理・魔法の両方に、火・氷・雷・水・風・土といった属性攻撃が存在。戦闘では、敵がどの属性の攻撃に弱く、どの属性に対して耐性を持つかを把握しておくことが重要だ。なお耐性については、属性よりも物理・魔法耐性のほうが優先される。例えば氷属性が弱点の敵であっても、魔法が無効な敵に対しては、ブリザド（氷属性魔法）の魔法は効果がない。



▲上記のような場合は、氷属性の物理攻撃であるフロストブロウで攻撃すれば、弱点を突くことができる。

8種類の属性

属性	主な攻撃
火	ファイア、フレイムブロウなど
氷	ブリザド、フロストブロウなど
雷	サンダー、スパークブロウなど
水	ウォータ、ウェーブブロウなど
風	エアロなど
土	クエイク（TPアビリティ）など
物理	エリアブラスト、フレイムブロウなど
魔法	ルイン、バイオなど

clip!! エン系のアビリティで弱点を攻めろ！

物理攻撃に属性を付加したり、属性耐性を高めるアビリティも存在。

属性付加	属性軽減
火・氷・水・雷	火・氷・水・雷

「ライブラ」でAI任せ！



▲TPアビリティの「ライブラ」などを使えば敵の弱点属性がわかり、AIも自動的に弱点属性に合った攻撃やサポートを行うようになる。

状態変化　蓄積すれば戦況を大きく左右することに

ヘイストなどの味方に有利な状況を生み出す状態変化や、スロウなどのステータス異常については、一見すると影響が小さいように考えやすい。だが戦闘が長引いたり、複数の状態変化が重なると、結果的に大きな影響を及ぼすことになる。各種アイコンが表す意味や、下の相殺関係も把握したうえで、エンハンサーやジャマーのコマンドアビリティ、各種治療アイテムを使いこなしていきたい。



新登場の状態変化も！

◀ガッツなどは『FFXIII』で初登場となる状態変化。行動が中断されにくくなるという非常に重要な効果をもつ。

clip!! 状態変化の相殺（そうさい）関係

例えば物理耐性が低下するデプロテ状態になった味方にプロテスをかけると、効果が相殺され、デプロテの効果を消去することができる（プロテスの効果で上書きできるわけではないので注意）。

相殺可能

減力	減魔	弱守	弱心	遅延	呪詛
↕	↕	↕	↕	↕	↕
強力	強魔	堅守	堅心	加速	気迫

相殺不可

劣化　耐性向上の状態変化は存在しないため、劣化（ウィーク）などは相殺できない。ただし「エスナ」による治療は可能だ。

有利な状態変化

状態変化	効果
強力（ブレイブ）	主に武器で与えるダメージが増加
強魔（フェイス）	主に魔法で与えるダメージが増加
堅守（プロテス）	主に武器で受けるダメージが減少
堅心（シェル）	主に魔法で受けるダメージが減少
加速（ヘイスト）	ATBゲージがたまる速度が向上
気迫（ガッツ）	敵の行動を中断しやすく、自分の行動は中断されにくくなる

順番に消去　破魔（デスペル）　最後にかけられた強化・防御アビリティの効果を1つ消去

不利な状態変化（エスナで治療可能）

状態変化	効果
減力（デブレイ／敵専用）	物理攻撃が低下
減魔（デフェイ／敵専用）	魔法攻撃が低下
弱守（デプロテ）	物理耐性が低下
弱心（デシェル）	魔法耐性が低下
遅延（スロウ）	ATBゲージがたまる速度が低下
呪詛（カーズ）	自分の行動を中断されやすく、敵の行動は中断しにくくなる
劣化（ウィーク）	火・水などの各属性の耐性が低下
猛毒（バイオ）	時間とともにダメージを受ける
激痛（ペイン）	物理アビリティが封印される
忘却（フォーク）	魔法アビリティが封印される
虚脱（ダル）	行動ができず、受けるダメージが増加
即死（デス）	残りHPに関係なく、戦闘不能になる

耐性をつける　耐性（ベール）　弱体・妨害系アビリティを防ぎやすくなる

戦闘アイテム

序盤は入手数に限りはあるものの温存しすぎるのはもったいない！

序盤の戦闘ではHP回復のためにポーションが欠かせないが、ほかにも戦闘アイテムは多数存在する。これらは名前のとおり戦闘中のみ使うことが可能（リザーブスモークのみ戦闘中は使用不可）。HPやステータス異常などは戦闘終了後には全快するものの、ピンチのときは惜しまず使っていきたい。

特徴
- ・アイテムを使えるのは操作キャラのみ
- ・ATBゲージを消費せずに使える



ピンチのときに大活躍！

▲ATBゲージに関係なく連続して使えるのが戦闘アイテムの強み。所持金に余裕があれば、なるべく多く購入しておきたい。ステータス異常回復用のアイテム（毒消しなど）もあると安心だ。



◀代表的な入手方法はトレジャーだが、ほかにもショップ（ユニコーンマートなど）での購入や、戦闘やミッションの報酬でも手に入る。リザーブスモークなどは序盤の入手手段が限られているので注意。

さまざまな手段で入手可能

clip!! 序盤で手に入る戦闘アイテム

以下の3つは序盤の時点で入手できる戦闘アイテム。いずれも序盤だけでなく、ゲーム後半に至るまでお世話になるアイテムだ。

ポーション

味方全員のHPを小回復！

シリーズおなじみの回復アイテムだが、本作では味方全員を一度に回復でき、回復量は対象者の最大HPの5％（下限は150）。ゲーム終盤でも連続して使用すればピンチのときに役立つ。

フェニックスの尾

序盤のギル稼ぎに最適！

戦闘不能状態を再起させ、HPも70％回復可能。序盤は貴重なアイテムだが、500ギルで売却できるためお金稼ぎに利用するのも手だ。その場合は戦闘不能→リスタート覚悟で！

リザーブスモーク

イザというときに役立つアイテム群

戦闘前に使用するアイテムで、パワー、バリア、スニーク、エーテルの4種類（効果はP.53参照）。強敵に挟まれ回避が難しい場合などに使おう。スニークスモークは奇襲攻撃を狙うときにも使える。

バトルリザルト

戦利品にも影響するバトル評価 その詳細を解説！

戦闘終了後はバトルリザルト画面が表示され、その戦闘におけるプレイヤーの戦い方が評価される。その後、バトルでの戦利品が表示される仕組みとなっている。

バトルリザルト画面

バトルリザルト画面の各項目の詳細は以下のとおり。なおスコアなどの計算式については右下のカコミを参照してほしい。

各項目の詳細

①目標タイム
そのバトルにおいて指針となる戦闘時間。

②先制ボーナス
奇襲攻撃に成功するとスコアが1.2倍にアップする。

奇襲攻撃時▶×1.2

③戦闘時間
実際の戦闘時間。短いほど高スコアになる。

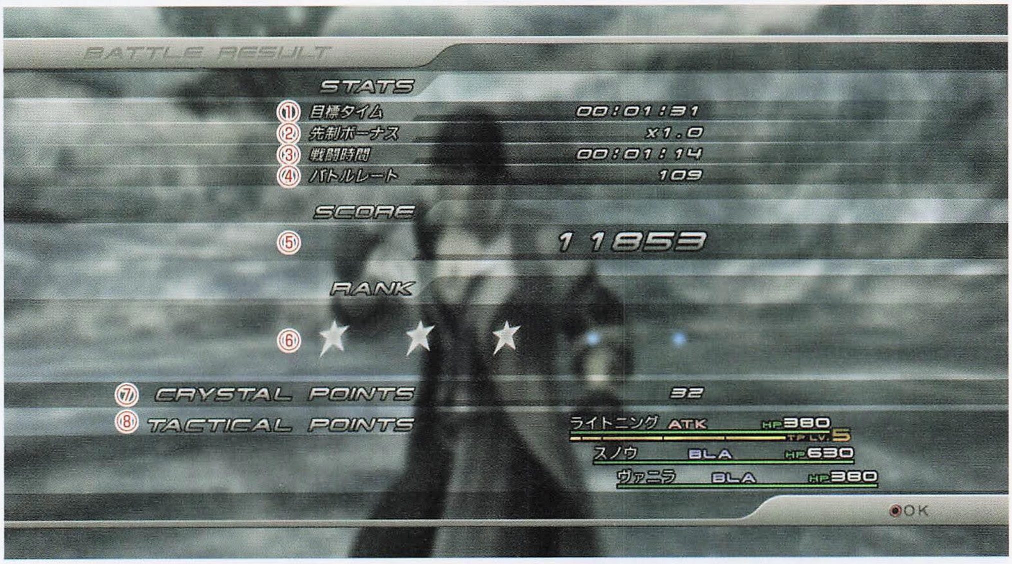
④バトルレート
目標タイムから割り出された、スコア算出の倍率。

⑤SCORE（スコア）
目標タイム、戦闘時間、バトルレートによって決まる戦績。

⑥RANK（ランク）
最終的な戦闘評価。スコアによって、5段階（★0〜★5）で表示。

⑦取得CP
クリスタリウムで必要になるポイント。ランクによる変化はない。

⑧戦闘後のTP
ランクが高いほど、戦闘終了後のTP回復量がアップする。



clip!! ランクによる特典の違い

バトルリザルトのランクは取得CPには影響せず、主にバトル後の入手アイテムやTPの回復する量といった要素にかかわってくる。

低ランクの場合

リザーブスモークの入手率アップ！

★の数が少ないほど、戦闘後にリザーブスモークの入手確率がアップ。バトルに苦戦しているプレイヤーに対する救済措置といえるが、ワザと狙ってみるのもアリ？

高ランクの場合

TPゲージ回復量&ドロップ率アップ！

★の数が多いほど、戦闘後にTPが回復する量がアップし、さらに改造などに使用する素材アイテム等の入手確率がアップする。貴重なアイテムを持った敵に対しては高ランクを狙おう。

Play Impression バトルリザルトはどのようにして算出される？

実際にプレイをして「このランクってどんな法則で決まっているんだろ」と思った人もいるのでは？　そこで調べてみました！　まず目標タイムは敵のレベルによって決まるほか、こちらの装備が充実しているほど短くなることが判明。そして10,000÷目標タイム（秒数）が、バトルレートの数字になるようです（一部例外あり）。そして「目標タイム－戦闘時間」で割り出した秒数にバトルレートをかけ、10,000を足すと、ようやくスコアが判明。あとはスコアの数値ごとに、7,000以上で★1、8,000以上で★2、9,000以上で★3、12,000以上で★4、13,000以上で★5となるようですね。



目指せ★5＝13,000スコア!!

▲左の計算式はあくまで編集部調べのものですが、ほぼこの算出法で割り出せそうです。手っ取り早く★5を目指すには、奇襲攻撃や早めのブレイクがカギ？

アビリティ

各キャラが使用するアビリティはクリスタリウムによる成長で取得できる。戦闘中のコマンドとして使用できるもの以外にも、さまざまな種類が存在し、特にオートアビリティや装備アビリティは効果が目に見えにくいが重要だ。

コマンドアビリティ　取得することで戦闘中の行動バリエーションが豊富に

戦闘中に「コマンド」として入力（ストック）できるアビリティ。ATBゲージを消費して発動させることが可能で、コマンドごとに必要なATBゲージ消費量は異なる。その種類は、物理攻撃や魔法攻撃、回復系のコマンドなど、実にさまざまだ。



コマンド取得でバトルが有利に

◀クリスタリウムによる成長を重ねていくうちに、物理攻撃や魔法攻撃、回復系といった各ロールの特性にあったコマンドアビリティを取得できる。後半に取得できるアビリティほどその威力は大きいので、積極的に取得していこう。



召喚獣もアビリティを所持

▲キャラとともに戦う召喚獣達もアビリティを所持している。ロールという概念こそ存在しないが、召喚獣ならではの高性能なアビリティを駆使する。なお、これらのアビリティは、それぞれの召喚獣に対応しているキャラのステータス画面から確認可能だ。

召喚獣の詳細はP.68へ

オートアビリティ　特定の条件で発動するサポート系のアビリティ

取得することによって、戦闘中に自動で効果が発動するタイプのアビリティ。コマンドアビリティと同じく、ロールを切り替えると発動するオートアビリティも変わり、ロールの特性をさらに引き立てる効果のものが多い。多く取得すればするほど、さまざまな状況下でオートアビリティが発動しやすくなるので、後半になるほどその効果を実感することになるだろう。また、チェーンゲージが0の敵に「たたかう」→「ルイン」で攻撃を始めると効果がアップする「チェーンスターター」のように、多くのオートアビリティが特定の条件下において発動する。あらかじめ条件を把握しておくと戦闘をより楽しめるが、オートコマンドでコマンド入力しても、適切なコマンドを優先的に入力してくれるので、AIに任せてしまうのも一つの手。特に優先したいコマンドがなければ、オートコマンドも活用していくといい。

自動的に効果を発揮してバトルをサポート！

▶アタッカーのオートアビリティ「スマッシュアッパー」は、「たたかう」が自動的に変化して、ブレイクした敵を空中に打ち上げる効果がある。空中に浮いた敵からは攻撃を受けることがないので、バトルをとても優位に進めることが可能だ。



TPアビリティ　TPゲージを消費する特殊なアビリティ

コマンドアビリティと同じように戦闘中に選ぶことができるが、ATBゲージではなく、TPゲージを消費する点が異なる。TPはLV.2まではすぐにたまり、最大でLV.5まで上昇する。ただし以下のような行動でしか回復しないため、使用するタイミングが重要だ。

TPが回復する主な行動

- ATBゲージを最大まで消費して攻撃（小回復）
- エーテルスモークを使う（最大まで回復）
- バトルリザルトで高評価を得る（回復量は変動）

TPアビリティの例

ライブラ｜対象の情報を得る（TP消費1）

敵の情報が見られる「エネミーレポート」の詳細がわかる。使うとAIの行動が敵の弱点を突くものになるため、新たな敵と遭遇したらすぐに使っておきたい。

召喚｜召喚獣を呼び出す（TP消費3）

リーダーのキャラが召喚獣を取得していれば「召喚」で呼び出すことができる。TP消費量は3で気軽には使えないが、そのぶん、必殺技の破壊力は絶大だ！

装備アビリティ　武器やアクセサリを装備することで発動

装備品には特殊効果が隠されており、身に着けることで効果を発揮する。攻撃力や耐性とともに、これを重視して装備を選ぶことも大切だ。



▲メニュー画面の「ステータス」や「装備」で効果を確認できる。

Play Impression　本当にたくさんのアビリティがあって大変です

クリスタリウムでアビリティを取得できるんですが、これがまたいっぱいあるんですよ！　1つ取得するごとに味方の行動が変化して、動きも活発になっていくので、戦闘もどんどん楽しくなります。その代わり、取得に必要なCPはいつも足りなくて悩んじゃうんですけどね。キャラ固有のアビリティもあるようなので、早く取得して使ってみたいです！

clip!! アビリティのアイコンをチェック

装備アビリティ以外のアビリティは、メニュー画面の「アビリティ」でその詳細を確認できる。アビリティ名の横についたアイコンでおおまかな種類を区別でき、ひと目で各アビリティの特徴がわかるようになっている。

各アイコンに対応する主なアビリティ

- 物理攻撃・挑発系 ➡ATK・BLA・DEF
- 魔法攻撃 ➡ATK・BLA
- ガード系・リベンジ系（一部） ➡DEF
- 弱体系・妨害系 ➡JAM
- 防御系・強化系 ➡ENH
- 回復系 ➡HLR
- ドライビングモード専用 ➡召喚獣
- アビリティ全般　どれにも属さないアビリティ。オートアビリティやTPアビリティが該当。

オプティマ&ロール

オプティマとは、6種類のロール（戦闘での役割）をキャラごとに設定し、その組み合わせを切り替えることで多様な戦況に対処する最重要システムだ。ここでは設定と切り替えの流れ、ロールの特徴について解説する。

オプティマの設定　事前の設定がバトルの勝敗を大きく左右することに

オプティマを活用するには、まずメインメニューの「オプティマ」の項目で、各キャラのロールとその組み合わせを編成しておく必要がある。ここで編成したオプティマ以外は戦闘で使用できないので、現在のメンバーや、これから挑む戦闘（敵）に合わせ、適切なロール＆組み合わせを吟味したい。



▶バトルメンバーを入れ替えると、編成したオプティマがリセットされるので注意。

1 メニュー画面で「オプティマ」を選択

「オプティマ」の項目内で選択できる項目は、最終的に右の4つ。なお、オートセレクトを選択して「バランス重視」「攻撃重視」「防御重視」のいずれかを選ぶと、ボタンを押すたびにその傾向に合ったオプティマが自動でセットされる。

オプティマ画面の項目内容

項目名	内容
オプティマ編成	オプティマを手動で編成する
オートセレクト	3つの傾向を選んで自動編成
オプティマ削除	編成したオプティマを削除
バトルメンバー	入れ替えとリーダー決定

2 「オプティマ編成」で各キャラのロールを選択

基本は「オプティマ編成」による手動での設定がオススメ。バトルメンバーを変更した時点で3つのオプティマが自動編成されるが、自分の戦略にあわせてそれらを変更・追加していこう。



▲まずは6つのスロットから1つを選択。すでにオプティマがセットされている場合はロールの変更が、何もセットされていない場合は新規にロールの設定が可能。



ロールを決めればオプティマ決定！

◀あとはキャラごとにロールを選択していき、そのスロットのロールの組み合わせ＝オプティマを決定する。各ロールのボーナス効果もここで確認することが可能だ。

3 必要な数だけオプティマをセット

オプティマは最大6つのスロットにセットできる。なおオプティマをセット（各キャラのロールを決定）した時点で、メンバーの人数やロールの組み合わせによりオプティマの名称（「ラッシュアサルト」など）がつく。



▲チェーンゲージを増加させたいとき、回復に特化したいときなど、さまざまな戦況を想定してセット。

4 オプティマの順番を整理

スロットを選んで◎ボタンを押し、方向キーを操作することで、並び順の変更ができる。頻繁に切り替えるオプティマを隣に並べて配置するなど、使いやすいように設定を。

5 初期オプティマを設定

オプティマがセットされたスロットを選択して▢ボタンを押すと、そのオプティマが戦闘開始時の初期オプティマになる（スロットに黄色い旗のマークが付く）。

ロール（役割）　各キャラクターの得意なロールやロールごとの特徴を把握しておこう

オプティマを構成するロールは、いわばジョブ（職業）のようなもので、物語が進むにつれて選択可能な種類が増えていく。なお、戦闘中に切り替えられるのはあくまでオプティマであり、キャラのロールをバトルの途中で個別に切り替えることはできない。

各キャラクターのロール傾向



ライトニング
序盤は攻撃寄りだが、やがてはオールマイティなロールの使い手に。
適性ロール ATK BLA HLR



サッズ
序盤こそブラスターのロールのみだが、のちに攻撃やパーティの強化も可能に。
適性ロール ATK BLA ENH



スノウ
攻撃＆防御系のロールが得意。HPの高さから、特にディフェンダーが適役？
適性ロール ATK BLA DEF



ホープ
ヴァニラと傾向が似ているが、よりサポート向きの行動を得意としている。
適性ロール BLA ENH HLR



ヴァニラ
主に攻撃・弱体・回復といった各種アビリティを得意とする傾向にある。
適性ロール BLA JAM HLR



ファング
攻撃＆防御の両面に長けているほか、敵を弱体化することも可能。
適性ロール ATK DEF JAM

ロールのポイント

・ロールにあわせてキャラの行動(AI)が変化

ロールごとに使えるアビリティは異なり、それによってAIのパターンも変化。どのロールでどんな行動をするか確認しておこう。

・キャラごとにロールの向き・不向きがある

各キャラは最終的に全ロールを使えるようになるが、なかにはパラメータ的に得意ではないものや成長させにくいものもある。基本は中盤までに覚えるロール＝得意なロールと考えていいだろう。

・ロールレベルが上がるとボーナス効果アップ

各ロールは、自身＆周囲のキャラに固有のボーナス効果を及ぼす（自身に対してのほうが効果が高い）。この効果はクリスタリウムによってアップできる「ロールレベル」が上がるほど大きい。

・ロールによってオートコマンドが変化

操作キャラ（リーダー）のコマンド選択時に選べるオートコマンドは、AIと同様のコマンドをまとめて自動選択できるもの。オートコマンドの名前は下記のようにロールごとに異なる。

アタッカー▶こうげき	ジャマー▶じゃま
ブラスター▶ついげき	エンハンサー▶おうえん
ディフェンダー▶まもる	ヒーラー▶かいふく

役割を決める6種類のロール

ATTACKER アタッカー　ATK

ロールボーナス　物理攻撃・魔法攻撃がアップ

チェーンゲージを安定させる攻撃の要

基本的な攻撃能力が最も高く、無属性の物理攻撃と魔法攻撃を駆使する。攻撃によるチェーンゲージの増加量は少ないが、ゲージの減少を抑える特徴をもつ。

適性キャラ



アタッカーの特徴

- 攻撃能力が高い
- 属性攻撃は使えない
- チェーンゲージの減少を抑える

「こうげき」コマンドの一例

- たたかう（通常物理攻撃）
- ルイン（無属性魔法攻撃）
- エリアブラスト（範囲物理攻撃）

BLASTER ブラスター　BLA

ロールボーナス　チェーンボーナスがアップ

ブレイクを狙うには不可欠

攻撃力自体はアタッカーに及ばないものの、多彩な属性物理攻撃・魔法攻撃を持ち、敵の弱点を突ける。またその攻撃はチェーンゲージを増加させやすい。

適性キャラ



ブラスターの特徴

- 属性攻撃を得意とする
- チェーンゲージを増加させやすい

「ついげき」コマンドの一例

- サンダー（雷属性の魔法攻撃）
- フロストブロウ（氷属性の物理攻撃）
- ファイガ（火属性の範囲魔法攻撃）

オプティマチェンジ

バトルの状況を見極め、臨機応変にパーティの作戦を切り替える！

設定したオプティマは、戦闘中であれば基本的にいつでも切り替えが可能。特定のオプティマで戦い続けるのではなく、状況にあわせて素早く切り替えていくのが戦闘のポイントだ。

1 L1ボタンでオプティマメニューを開く

戦闘中は画面左下に現在のオプティマ名が表示されており、L1ボタンを押すと、あらかじめ編成しておいたオプティマのリストが表示される。あとは変更したいオプティマを選べば、エフェクトとともに瞬時に切り替え可能だ。

2 オプティマチェンジの仕組み

オプティマチェンジは戦闘中（召喚獣のドライビングモード時除く）いつでも可能。直前に入力していたコマンドや行動はキャンセルされるが、発動済みの魔法などはそのままヒットさせられる。



戦闘中はいつでも変更可能

▶オプティマチェンジはコマンドと違って、ATBゲージの溜まり具合に一切関係なく実行できる。余裕があるときはキャラの行動の終了直後などがオススメ。



目的のオプティマを選んで決定

▲オプティマを選択している間も時間は経過している。当然敵の攻撃も続いているので、ムダにダメージを受けないように素早く決定したい。



オプティマチェンジ!!

チェンジ後のATBゲージは、基本的に満タンの状態になる（ただし、同じオプティマを繰り返し素早く切り替えた場合などは溜まらない）。チェンジしたら、すかさず操作キャラのコマンドを入力していこう。

3 次々と変わっていく戦況にあわせてオプティマをさらに変更

前述したように、バトルでは状況にあわせて頻繁にオプティマをチェンジしていくのがポイント。最初のうちはキャラのHPを注視し、ピンチになったら回復＆防御重視のオプティマに変更。立て直したあとは、再び攻撃重視のオプティマにチェンジするといった流れを覚えておくだけでも、戦闘不能回数はグンと減るだろう。

オプティマセットの例

オプティマ	ロール	解説
ラッシュアサルト	ATK BLA BLA	基本的な攻撃用オプティマ。ブラスターがチェーンゲージを増加させ、アタッカーがそれを維持。
フューリアス	ATK ATK BLA	アタッカーが複数いるオプティマの場合、それぞれで別の敵を攻撃することが可能。
トライディザスター	BLA BLA BLA	チェーンゲージを一気に増加させたいときに便利。特にブレイク値の低い相手に対して有効だ。
勇戦の凱歌	ATK BLA HLR	ラッシュアサルトの1人をヒーラーにすることで、ある程度のダメージを気にせず攻撃可能に。
フェニックス	DEF HLR HLR	回復＆防御に特化したオプティマ。かなりのピンチに追い込まれても立て直すことが可能。
逆襲の魁	ATK JAM ENH	強化＆弱体用オプティマ。アタッカーをディフェンダーやヒーラーにアレンジするのもあり。

DEFENDER ディフェンダー (DEF)

ロールボーナス　物理攻撃耐性・魔法攻撃耐性がアップ

強敵の攻撃を引き受ける守備役

特定のアビリティを覚えれば反撃でダメージを与えることもできるが、基本は敵の攻撃を一手に引き受け、高い防御力でダメージを抑えるのが役目。

ディフェンダーの特徴

・「挑発」で敵の攻撃を自分に引きつけ、チェーン持続時間をアップ可能

「まもる」コマンドの一例

・挑発（対象と周囲の敵に自分を狙わせる）
・ライズガード（ダメージを受けると耐性アップ）
・リベンジモード（ガード後に反撃）

適性キャラ



ENHANCER エンハンサー (ENH)

ロールボーナス　味方に有利なアビリティの持続時間が延長

長期戦では必須の強化役

主に味方の耐性やATB速度などをアップできる、戦闘序盤に活用したいロール。味方の攻撃に属性を付与することで、間接的に攻撃面でも貢献できる。

エンハンサーの特徴

・攻撃能力や防御耐性、ATB速度などをアップ
・直接的な攻撃はできない

「おうえん」コマンドの一例

・ブレイブ（物理攻撃力がアップ）
・プロテス（物理耐性がアップ）
・ヘイスト（ATBの速度が向上）

適性キャラ



JAMMER ジャマー (JAM)

ロールボーナス　敵に対するアビリティの成功率がアップ

状態異常効果はあなどれない！

敵の能力を弱体化させるアビリティを駆使する。なお妨害・弱体アビリティはわずかながらダメージも与えることができ、チェーンゲージも増加させる。

ジャマーの特徴

・妨害＆弱体攻撃が可能
・弱体と同時に魔法ダメージも与えられる

「じゃま」コマンドの一例

・デシェル（敵の魔法耐性を低下）
・スロウ（敵のATBの速度を低下）
・バイオ（猛毒で徐々にダメージ）

適性キャラ



HEALER ヒーラー (HLR)

ロールボーナス　回復アビリティの効果がアップ

回復を受け持つ超重要ロール

ケアルなどで味方を回復するロールで、戦闘には欠かせない存在。オプティマ編成の1つに必ず組み込んでおきたい。ただし攻撃面では一切貢献できない。

ヒーラーの特徴

・HP回復や状態異常の治癒、戦闘不能者の再起が可能
・攻撃は一切できない

「かいふく」コマンドの一例

・ケアル（HPを回復）
・エスナ（最後にかけられた状態異常を消去）
・レイズ（戦闘不能者を再起させる）

適性キャラ



clip!! アビリティはクリスタリウムで取得

各ロールのアビリティには最初から覚えているものもあるが、基本はクリスタリウムで取得。

クリスタリウムの詳細はP.66へ



▲クリスタリウムでの成長がそのままロールの強化につながる。

Play Impression 自分なりの方向性を！

オプティマの設定はプレイヤーによってかなり傾向が異なります。まずはザコ戦などで試し、自分の戦い方に合ったものを見つけるのがいいでしょう。ただ、逆に自分なりのオプティマが固まりすぎていると、強敵相手で詰まってしまうことも……。ときにはまったく使っていなかった組み合わせを試すのもアリです。

クリスタリウム

CRYSTARIUM SYSTEM

成長システム



クリスタルに宿った力を解放せよ！

美麗なビジュアルで視覚的に表現したキャラクター成長システム、それがクリスタリウムだ。
クリスタルに宿ったルシの力を解放し、さらなる強さを手に入れよう！

クリスタリウム

ストーリーを特定の場所まで進めると解放されるクリスタリウムは、多彩なアビリティを取得してキャラクター（ロール）を成長させる本作独自のシステムだ。ここでは、成長の流れやその種類などを解説していく。

クリスタルポイント（CP） クリスタリウムに必須の消費ポイント

クリスタルポイント（以下、CP）は、クリスタリウムにおけるキャラクターの成長に必要なポイントだ。本作には一般的なRPGのようなレベルの概念はないが、CPを経験値の代わりに獲得し、それを使ってアビリティを取得したり、パラメータを強化していく。ちなみに、バトルに参加しなかったメンバーや、一時的にパーティから外れたキャラにも、獲得したCPは等しく加算される。



◀バトル終了後のリザルトで、CPを獲得できる。

パワーライン クリスタル同士をつないでアビリティなどを取得！

クリスタル同士をつなげる成長ルートをパワーラインと呼ぶ。CPを消費してこのラインを延ばし、先にあるクリスタルへつなげることでキャラの成長が可能になる。どんなにCPを使っても、ラインがつながるまでは効果を発揮しない。





◀▲成長させたいルートを選択してCPを使うと、パワーラインが光りだす。このラインがクリスタルまでつながると、クリスタルに表示された効果を得られる。

CPを使ってパワーラインをつなげ！

アビリティ取得の流れ

STEP 1 バトルに勝利してCPを獲得
モンスターを倒してCPを獲得する。手に入るCPは、モンスターの種類や数で決定。ランクにかかわらず一定となる。

▼

STEP 2 成長させるキャラとロールを選択
メニュー画面から「クリスタリウム」を選択後、成長させたいキャラクターとロールを選ぶ。

▼

STEP 3 CPを消費してパワーラインを延ばす
ルートを選択して◎ボタンを押し続けると、CPがなくなるか、クリスタルにつながるまでパワーラインが延びる。

▼

パワーラインがつながった？ （No → STEP 1へ）

Yes ▼

STEP 4 クリスタルに宿った効果を得られる
パワーラインがつながると、表示された効果を得る。パラメータアップなら、即座にステータスに反映される。



◀ロールの選択画面では、そのロールレベルでのクリスタル総数と取得済みの数が確認できる。

クリスタリウム画面の見方 クリスタリウムの情報がひと目でわかる

クリスタリウム画面では、さまざまな情報が表示される。ここでは画面の見方と操作方法を解説。プレイ前にチェックして、しっかり予習しておこう。



選択中のロール
取得済みのロールのなかから、成長させたいものを選択。成長ルートは、ロールごとに存在する。

クリスタル
黄色がアビリティ全般。赤が物理攻撃、紫が魔法攻撃、緑がHP最大値のアップを意味する。

パワーライン
成長ルートを表す。黒いラインは通過前で、CPを消費して延ばすとラインが明るくなる。

クリスタル情報
選択中のクリスタルに宿る効果の詳細。黄色のクリスタルはここでチェックすると、アビリティの種類を判別できる。

コスト情報
左側は現在までに延ばしたパワーラインのCP消費量、右側が1つ前のアビリティから次を取得するまでに必要なCP量。

キャラクターのパラメータ
HP最大値や物理・魔法攻撃に加えて、使用できるCP量を表示。

操作方法

◎ボタン(長押し)	ルートの進行
◎ボタンを押しつつ方向キー	ルートの選択
方向キー	ルートの確認
L1orR1ボタン	キャラクターの変更
SELECTボタン	クリスタル情報の切り替え

Play Impression アビリティと能力値の優先順位で悩む

「どのロールを優先するか」と「アビリティの取得とパラメータアップのどちらを重視するか」で、キャラクターの強さが変化するのがクリスタリウムのポイントです。育成方針しだいでは、同じ量のCPを消費してもまったく違ったキャラクターになるはず。ライトニングを例にあげると、初期のロールはアタッカーとブラスターの2種類。アタッカーを中心に育成するとどの敵にも安定してダメージを与えられますが、ブラスター中心なら属性攻撃で弱点を突くことができます。両方を平均的に育てれば、どちらのロールでも戦えますが、育成に時間がかかるのが難点。そういったことを考えながら育成できるのが、クリスタリウムの楽しみといえます。ちなみに、じっくりやり込めば最終的にすべてのアビリティを取得できるので、育成に失敗はありません。自分の思ったとおりに育成しましょう。

成長効果の種類 ロール専用のアビリティと共通のパラメータアップ

クリスタルにはさまざまな効果があり、下の表のように大きく5つに分けられる。そのうち、コマンドアビリティとオートアビリティ、ロールレベルの3つは、取得したロールを使用しているときのみ影響。そのほかの項目は、どのロールでも効果を発揮するのが特徴だ。



▲コマンドアビリティは、取得したロール専用の技。スノウがブリザドを使えるのはブラスターのときだけで、ほかのロールでは取得済みでも使用できない。



◀パラメータアップは、キャラクター自身の能力値がアップするもの。どのロールを使っているかは関係なく、取得すると必ず効果を得られる。

クリスタルの効果・取得アビリティの種類

効果・アビリティ	解説
コマンドアビリティ	バトル時に任意で使用できるアビリティ。ロール専用
オートアビリティ	バトル時に一定の条件を満たすと自動で発動するアビリティ。ロール専用
TPアビリティ	バトル時にTPを消費して使用する共通アビリティ
パラメータアップ	パラメータが上昇する。HP最大値、物理攻撃、魔法攻撃の3種類がある
ロールレベル	ロールのレベルが1つ上昇する。ロール専用

clip!! ロールレベル上昇でボーナス効果UP

ロールレベルが上がると、ロールの種類ごとに得られる各種ボーナスの効果がアップする。例えばアタッカーの場合、ステータス画面で確認できるロールボーナスの効果が右のように変化。

ロールボーナスの例	
アタッカーLV.1	攻撃力が少し上昇
アタッカーLV.2	攻撃力がやや上昇

キャラとロールの個性 キャラとロールによって取得アビリティが変化

同じロールでも、キャラクターが違えば取得できるアビリティが異なる。ブラスターのサンダーのアビリティを例にした場合、ライトニングは初期から取得しているがサッズは遅め、スノウは一切取得できない。また、ロール自体にもアビリティの取得傾向が存在。アタッカーは無属性攻撃、ブラスターなら属性攻撃のコマンドアビリティが多いなど、それぞれのロールに合ったものを取得できる。



▲ホープでブラスターを成長させた場合、ファイア系のアビリティをはじめ、数多くの属性魔法攻撃を取得できる。

ロールごとの主な取得コマンドアビリティ

ロール	アビリティ
アタッカー	無属性攻撃のコマンドアビリティ
ブラスター	属性攻撃のコマンドアビリティ
ディフェンダー	挑発・バリア・リベンジ系コマンドアビリティ
ヒーラー	回復系コマンドアビリティ
エンハンサー	強化・防御系コマンドアビリティ
ジャマー	妨害・弱体系コマンドアビリティ

成長ルートの分岐 どのルートを優先するかでプレイヤーの個性を反映

成長ルートは1本の大筋がありつつ、枝のような小さい分岐も点在する。進む方向は自由に選択できるが、分岐先を目指すとその先のアビリティを取得するまでは別のルートに進めなくなる。どの分岐を優先するかが重要になりそうだ。



▶取得できるアビリティを確認して、進む方向を決めよう。

SUMMON SYSTEM

召喚システム



ルシを守護する強大な存在を使役せよ！

『FFXIII』の召喚システムは、各キャラクターに対応した固別の召喚獣を呼び出すという独自のものとなっている。この特徴的なシステムを、使役する召喚獣と合わせて紹介していこう！

召喚獣

シリーズ初となる変形能力を備えた『FFXIII』の召喚獣。ここでは、召喚獣を呼び出す方法から、ノーマルモードとドライビングモードの2種類のバトルモードまで、召喚獣を使った戦い方について詳細に解説！

召喚の流れ　リーダーのTPを溜めて召喚獣を呼び出せ！

召喚は、戦闘などで溜めたTP（タクティカルポイント）を消費して、バトルコマンドの「TPアビリティ」から「召喚」コマンドを選択することで実行できる。呼び出すとATBゲージに関係なく瞬時に召喚獣がパーティに参加。SP（サモンポイント）が尽きるまで、リーダーとコンビでバトルを行ってくれる。ただし、呼び出した召喚獣はほかの仲間キャラ同様にAIで行動するため、プレイヤーが直接行動を指示することはできない。召喚獣はSPがなくなると帰還するが、その前に◻ボタンを押すと乗り物へ変形。プレイヤーが操作できるドライビングモードへと移行する。

1 TPを溜めて召喚獣を呼び出す

「TPアビリティ」の「召喚」を実行すると、召喚獣を呼び出せる。ただし、キャラごとに呼び出す召喚獣が違うので、召喚したい召喚獣がいる場合は、バトルに突入する前に対応するキャラをリーダーに設定しておこう。なお「召喚」を実行すると、TPを3ポイント消費する。このTPはアイテムを使用したり、敵にトドメをさしたりするなど、特定の行動をとることで溜まっていく。



▲召喚獣はリーダーしか呼ぶことができない。リーダーに設定したキャラで敵を倒し、効率よくTPを溜めていこう。

TPを溜める方法

①TPを溜めたいキャラで敵を倒す
②ATBゲージを最大まで溜めて一気に使い切る
③バトルリザルトで高ランクを獲得する
④フィールドでエーテルスモークを使用する

2 召喚獣とリーダーの2人で敵と戦闘

召喚獣を呼び出すと、リーダーと召喚獣以外のメンバーはバトルから一時離脱。リーダーと召喚獣のタッグで戦うことになる。召喚獣にはHPの代わりにSPが存在するが、このポイントは時間経過や敵の攻撃を受けることで減少していく。SPが0になると召喚獣は帰還してしまうので、残りポイントに気をつけよう。



召喚獣と召喚者のタッグバトル！

◀召喚獣がバトルに参加している間は、リーダーが戦闘不能になっても復活してゲームオーバーにならない。ただし、リーダーの復活後は残りSPにかかわらず、召喚獣が帰還してしまう。

3 ドライブゲージを溜めてドライビングモードへ！

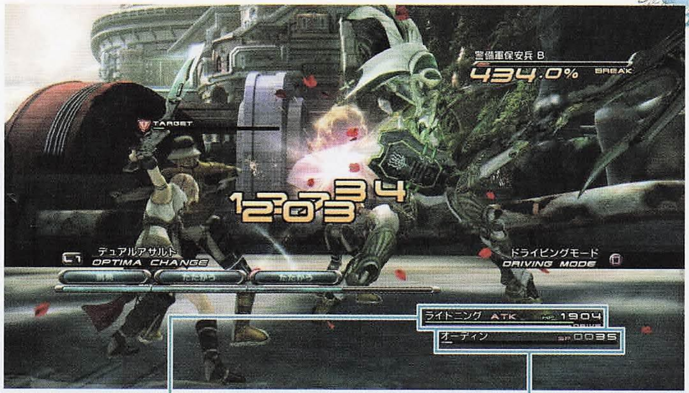
召喚獣のSPが0になる前に、◻ボタンを押すと「ドライビングモード」へ移行できる。このモード中は、左スティックとボタンを組み合わせることで、召喚獣の攻撃を自分で操作することが可能だ。



▶召喚獣の変形シークエンスも見どころ。実際にありそうなリアルな変形が見られる。

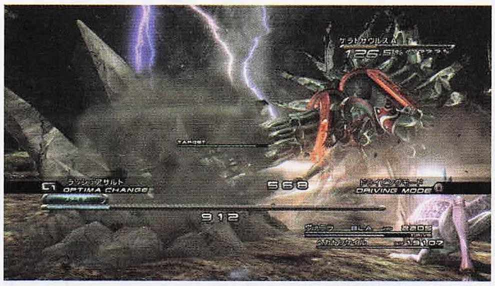
ノーマルモード　召喚獣とタッグを組んでドライブゲージを溜めろ！

呼び出した召喚獣は、人型の状態でバトルに参加。これが「ノーマルモード」だ。このモード中は、リーダーと召喚獣がコンビを組んで戦う。バトル中に召喚獣のSPが0になると帰還してしまうので、その前に「ドライビングモード」を発動しよう。なお、ドライブゲージはバトルで徐々に溜まるが、召喚獣ごとに対応する特定の行動をとることでも増加。ゲージを溜めるほど、ドライビングモードの継続時間が増える。



召喚獣はAIで自動的に戦う！

◀召喚獣は、パーティメンバーのようにAIで行動する。プレイヤーはリーダーしか操作できないが、その行動によってドライブゲージの増加量が変わるので、うまく増えるように戦おう。



▶ドライブゲージは、攻撃を当てることで上昇。また、召喚獣ごとに定められた特定の行動をとると、通常よりも大幅に上がるようだ。ドライビングモードに備えて、効率よく溜めておきたい。



ドライブゲージ

ライトニング ATK 1904 DRIVE

特定の行動をとることで増加する紫色のゲージ。このゲージを溜めると、ドライビングモード時に「時間ポイント」に変換される。

SP（サモンポイント）

オーディン SP 0035

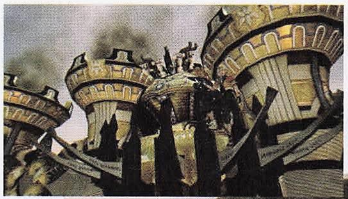
召喚獣のHPと、召喚の残り時間を兼ねたポイント。時間経過やダメージによって減り、残りが0になると召喚獣は帰還してしまう。

clip!! ドライブゲージの溜まり方は召喚獣によって変わる

行ったインタビューによると、召喚獣のドライブゲージは呼び出した召喚獣ごとに溜まる条件が違うとのこと。そのためドライブゲージを多く溜めるには、召喚獣ごとに定められた特定の行動をとる必要がある。この特定の行動とは、その召喚獣を仲間にするときに発生した「召喚獣バトル」と密接に関係しているようだ。このバトルは対象の召喚獣の好む行動をとることで、早く戦闘を終えることができるという特殊なバトル。ここで必要な行動こそが、ドライブゲージを溜めやすい行動となる。召喚獣を仲間にしたら、それぞれのゲージが溜まりやすい行動を把握しておきたい。

ドライビングモード　変形した召喚獣に騎乗し、群がる敵を蹴散らせ！

SPが残っている状態で□ボタンを押すと、乗り物へと変形した召喚獣を操作する「ドライビングモード」へと移行できる。このモードでは、アナログスティックとボタンを組み合わせることで、召喚獣の攻撃を自由に繰り出すことが可能。ただし、攻撃には「時間ポイント」と呼ばれるポイントが必要となる。これは、ノーマルモードで溜めたドライブゲージの総量で変化。時間ポイントがある限り、一方的に攻撃することができるので、このモードに移る前にきちんとゲージを溜めておきたい。



召喚者を乗せた究極の形態へ変化！

◀ドライビングモードでは、変形した召喚獣をリーダーが操作。左スティックとボタンだけで、アクションゲームのように派手な攻撃を繰り出すことが可能だ！



▶ドライビングモード中は、リーダーも召喚獣もダメージを受けない。時間ポイントの許す限り、一方的に攻撃できる！



時間ポイント

ドライビングモードを維持できる残り時間。時間ポイントは、時間の経過や技を使うことで減少していき、0になると召喚終了となる。なお、ポイントの総量はノーマルモードで溜めたドライブゲージの量によって増減。そのため、このモードに突入する前になるべく多くゲージを溜めておくことが重要となる。

使える技

召喚獣が使用できる技の一覧。技名の左にある数字は、その技を使用するために必要な時間ポイントとなっている。ちなみに、一覧の一番下にある技は召喚獣の「必殺技」。必殺技は、使用すると時間ポイントをすべて消費するが、通常よりも強力な攻撃を繰り出せるので、トドメとして使っていこう。

Play Impression　ザコ戦でも惜しまず「召喚」！

『FFXIII』は、とにかく敵が強いです。ザコ戦、ボス戦を問わず、どんな敵でも油断すると全滅させられることが多いので、なかなか気を抜けません。そのぶん召喚獣が非常に強力なので、彼らの力を積極的に借りていくと戦闘が楽になります。ただ、彼らを仲間にするための特殊なバトル「召喚獣バトル」が非常にやっかい。特定の行動をとらないと終了しないので、初見では全滅必至の歯ごたえのある戦闘が楽しめます。とはいえ、難易度こそ高めですが、リスタートも簡単なのでストレスなく楽しめました。ちなみに、インパクトのあるビジュアルで衝撃が走ったドライビングモードですが、実際プレイしてみると世界観にとてもマッチしています。むしろ、召喚獣の存在が説得力を持っていて、SF好きにはたまらないかも！



白馬

Multi Attacker

オーディン with ライトニング

Odin

勇壮たる白銀の戦神

北欧神話における主神「オーディン」の名を持つ白銀の騎士。ルシとして覚醒したライトニングによって使役され、大剣と雷属性の魔法を武器に立ちはだかる敵を撃ち滅ぼす。出自元となった北欧神話では、8本の足を持つ馬「スレイプニル」にまたがって戦場を駆けたといわれている。『FFXIII』に登場するオーディンは、通常時は戦神オーディンのごとき騎士の姿で登場し、ドライビングモード時はスレイプニルのような白馬へと変形。ライトニングをその背に乗せて戦場を走り、獅子奮迅の活躍を見せる。なお、シリーズでもおなじみの必殺技「斬鉄剣」の威力は今回も健在だ。

BATTLE SCENE 巨大な剣を振るってライトニングの敵をなぎ払う！

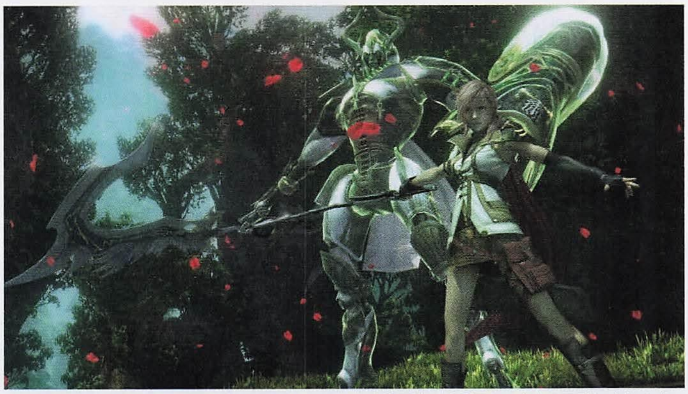
オーディンの武器は、広範囲の敵を斬り伏せる剣技と雷属性の魔法攻撃。高い物理攻撃力を生かした双剣による攻撃を、最も得意としている。攻撃面はもとより、耐久力も召喚獣中1、2を争うほど高く、アビリティのおかげで防御面も優秀。ゲーム中、使用する機会が多いライトニングにふさわしい、最強の一角を担う召喚獣だ。





◀▼接近して得意の剣技で連続攻撃を仕掛けるオーディン。雷属性の魔法で、遠距離の相手を攻撃することもできる。ATBゲージを溜める間は、シールドを構えてダメージを半減させるなど、防御も万全。ボス戦でも安心して使っていける頼もしい相棒だ。

剣技とシールドで ライトニングを守る！



▲ライトニングがバラをモチーフにしたクリスタルを空中へ放り投げると、彼女の要請に応じてオーディンが戦場へと降り立つ！　赤い花びらが舞い散る、エレガントな召喚演出は必見だ!!



DRIVING MODE 白馬にまたがるライトニングが双剣を手に戦場を駆け抜ける！

ドライビングモードでは、白馬へと変形したオーディンにライトニングが騎乗。オーディンが持っていた剣は2本に分離させることができ、その剣をライトニングが装備して戦うことになる。双剣を使った「轟剣」などの剣技や、「天鳴万雷」といった雷属性の魔法で敵を攻撃。必殺技は、一撃必殺の技として有名な「斬鉄剣」。本作ではライトニング自身が剣を振るい、彼女の前に立つ敵を一撃で葬り去る！

美しき戦馬とともに 雷鳴の如く敵を斬り裂く！

召喚獣インプレッション

一番使うかも!?

オーディンは、ライトニングが使役する召喚獣なので使う機会も多く、愛着がわきやすいですね。攻撃力の高さと攻撃範囲の広さもウリ。ちなみに今回はグングニルがありません。その代わり、北欧神話が由来のある新装備が登場しますよ。

氷妖

Rapid Blaster

シヴァ

with スノウ



凍れる双子の美女姉妹

スノウによって召喚される、美しい姿をした姉妹の召喚獣。それぞれ名前もあり、姉はシヴァ・スティリア、妹はシヴァ・ニクスと呼ばれている。戦闘では、姉妹それぞれが異なる技を使ってスノウをサポートし、ドライビングモードでは、姉妹が合体してバイクへと変形。姉妹の特徴を合わせた攻撃で、敵を撃破する。必殺技は、歴代シリーズのシヴァの技である「ダイヤモンドダスト」。本作でも敵を凍りつかせる技として登場する。ちなみにシヴァは、歴代でも有名な召喚獣だが、その由来は不明。インドのシヴァ神やソロモン王伝説のシバの女王など、出自には諸説ある。

BATTLE SCENE 特徴の異なるシヴァ姉妹と、スノウによる連携攻撃が炸裂！

姉妹それぞれが、得意な攻撃で戦うノーマルモード。魔法攻撃力が高いシヴァ・スティリアは、氷属性の魔法で周囲の敵を一掃。物理攻撃力が高いシヴァ・ニクスは、下半身のホイールを使った直接攻撃で敵を撃破する。また、姉のスティリアはHPや状態異常の回復も可能。スノウと一緒に、3人で敵を攻撃できる点も魅力だ。



▲▶同時に2体召喚できるため、他の召喚獣に比べると攻撃力は低め。しかし3人で攻撃するため、チェーンゲージを溜めやすい。



▲シヴァ姉妹は召喚シーンから変形シーンまで、妖艶な踊りを舞うような独特な動きが特徴的。ちなみにバイクに合体したときの配置は、スティリアが前輪、ニクスが後輪となっている。



DRIVING MODE スノウのライディングテクニックが氷上に冴えわたる！

ドライビングモードでは、姉妹が踊るように合体してバイクに変形。「ウィリーラッシュ」や「アイシクルターン」といったライディングテクニックを連想させる物理攻撃と、「スプラッシュ」などの氷属性魔法が入り混じった技を使えるようになる。必殺技は、氷属性による連続攻撃の「ダイヤモンドダスト」。ライダーとなったスノウが爆音とともにターンを開始し、周囲を氷漬けにしながら疾走する。

爆音のアイスダンスがすべてを氷結させる！

召喚獣インプレッション

スノウらしい!?

氷の女王シヴァが、今回は姉妹で登場！ それだけでも驚きですが、合体してバイクになるのもビックリですね。攻撃方法もバイクらしいものばかり。「ダイヤモンドダスト」をスピンしながら放つ、スノウのライディングテクは必見！



百手

Shooting Blaster

ヘカトンケイル

with ヴァニラ

無数の手を持つ巨人兵

ヴァニラが使役する召喚獣で「百本の手」を意味する名前を持つ複腕の巨人。出自元となるギリシア神話では、100本の腕を使って敵対するティターン達に、次々と大岩を投げつけたというエピソードが語られている。本作では、その神話を連想させるかのごとく、両腕がガトリングガンに変形。バルカン砲のように乱射して、敵を次々と葬り去る。なお、ドライビングモード時の姿は、『FFVI』に登場した兵器・魔導アーマー風の外観が特徴。ヴァニラを乗せてガトリングキャノンを放つその姿は、往年のシリーズファンにはたまらない演出だ。

BATTLE SCENE 無数に生えた腕をたばね、ガトリングガンのように放つ！

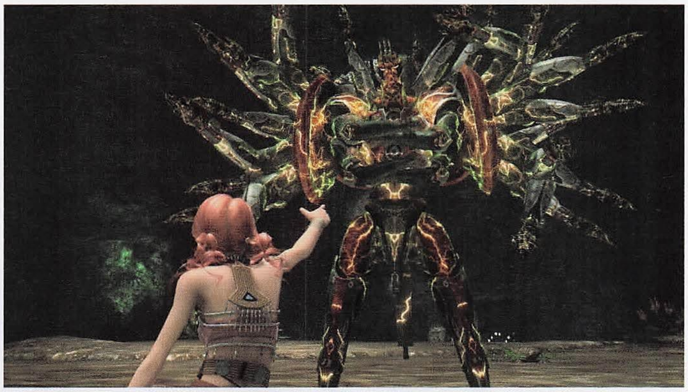
ヘカトンケイルは、高い物理攻撃力を誇る召喚獣。その攻撃力を生かした複腕によるガトリングガンのような攻撃と、タックルやキックといった格闘で敵を破砕する。敵との距離に関係なく攻撃できるのも特徴だ。もちろん、物理攻撃だけでなく魔法も使用可能。土属性の魔法を使って、地上にいる敵を巻き込むことができる。

◀▼人型形態でのヘカトンケイルは、無数の腕をまとめて敵を攻撃。射撃を行うわけではなく、次々と腕を伸ばして連続でパンチを当てる。また格闘攻撃も、一撃に重みがあるアレキサンダーとは異なり、パンチやキックなどのコンボをつなげて手数で攻めるようだ。





複腕を次々と放ち
多重攻撃で攻め立てる！



▲ギリシア神話のヘカトンケイルは醜悪な怪物として描かれているが、本作に登場するヘカトンケイルは、そのイメージとは真逆。クジャクのように美しい派手な文様が、全身をおおっている。



2連の銃器が放つ弾丸が
豪雨のように乱れ跳ぶ！

DRIVING MODE 百手が放つ無数の銃弾が、群がる敵に風穴を開ける！

無数に生えた腕を4本にまとめ、魔導アーマーのような姿に変形するドライビングモードでは、「ガトリングキャノン」などの遠距離攻撃で敵を粉砕する。この技は消費する時間ポイントが低く、連続入力による多重攻撃も可能と手数で攻められるのが魅力的だ。また、必殺技の「ガイアサルヴォー」を使って、敵全体を攻撃することもできる。搭乗するヴァニラが、手で敵に銃口を向けるような仕草をする点にも注目だ。

召喚獣インプレッション

まるでガンアクション

召喚獣としては初登場となるヘカトンケイル。神話から連想される両腕のガトリングガンは、めちゃくちゃインパクトがあります。ドライビングモードでは、怒涛のガンアクションで魅せる、爽快感のある戦いを楽しめますよ！

業火

Gadget Master

ブリュンヒルデ

with サッズ



灼熱の業火をまとう神

全身に炎をまとった鉄巨人、ブリュンヒルデ。その出自は、北欧神話における戦女神ワルキューレの1体で、オーディンの娘といわれている存在だ。彼女にはさまざまな逸話が存在するが、なかでも有名なのはワーグナーの歌劇「ニーベルングの指環」において、ジークフリードの妻として登場するシーン。物語のなかで神性を奪われた彼女が、燃え盛る炎のなかで眠り続ける場面があり、それが『FFXIII』における炎をまとった剣士の姿へとフィードバックされたと考えられる。必殺技は、北欧神話に登場する灼熱の国の名を模した炎の連続攻撃「ムスペルフレイム」だ。

BATTLE SCENE　変形する銃器を駆使して戦う万能型のガンナー！

ブリュンヒルデは、斧かハンマーのような、変わった形状をした巨大な武器を振り回して戦う戦士。この武器は銃器として使うこともでき、炎の弾丸を撃つことが可能だ。近距離では巨体を生かした武器攻撃、遠距離からは銃器による攻撃と、攻撃パターンにスキがない。コンセプトのガジェットマスターにふさわしい万能型といえる。



▲▶サッズと並ぶとブリュンヒルデは意外と大きいことがわかる。能力的には均整が取れていて、まさにバランス型といえそうだ。



▲サッズの呼び掛けに応じ、全身に業火をまといながら現れる戦乙女ブリュンヒルデ。召喚獣はルシを守るといわれているが、彼女とサッズはどのようにして出会うのだろうか……。



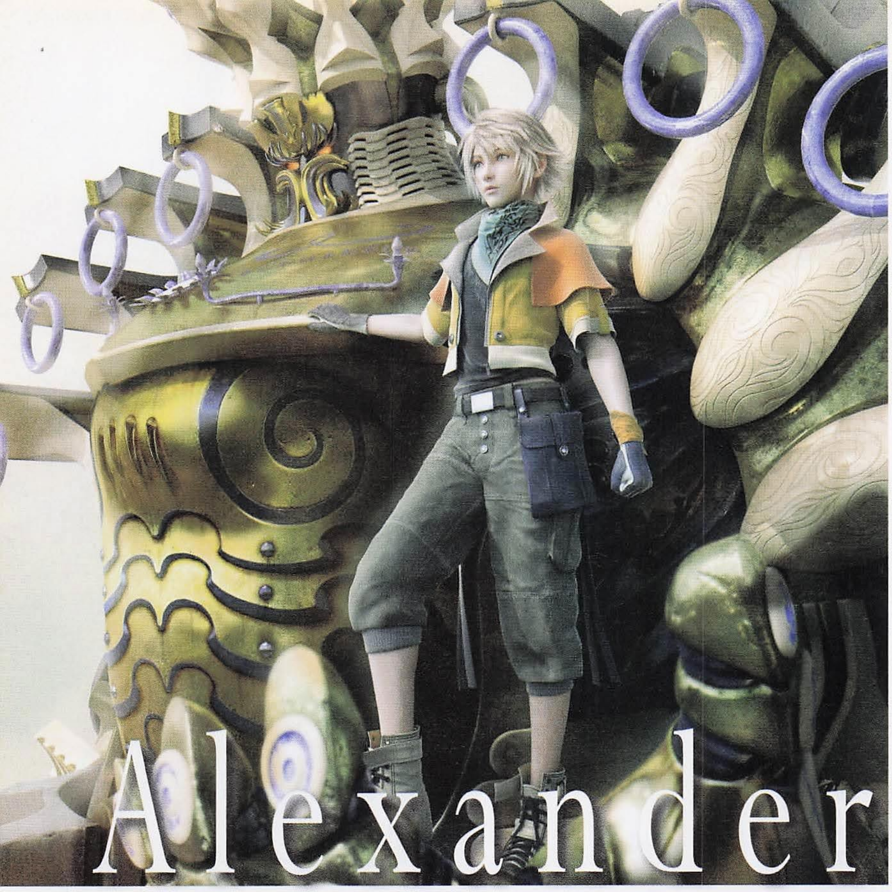
DRIVING MODE　サブフェザーとの連携攻撃でオールレンジアタック！

武装したクルマに変形し、スピンやターンなどのドライビングテクニックや、車体に搭載された爆弾で攻撃するドライビングモード。この形態になると、ブリュンヒルデ本体だけでなく、「サブフェザー」という小型のメカを2機放出して一緒に攻撃できる。なお、必殺技の「ムスペルフレイム」は、車体後方のマフラーから爆炎を放つ連続攻撃。激しい炎を噴射して、敵を灼熱の業火で焼きつくす！

召喚獣インプレッション

ちょっと笑える演出も

サッズとはまた違った、クールなカッコよさを持つブリュンヒルデ。ドライビングモードでは、外国製のクラシックカーのような姿が目を引きます。ちなみに必殺技を使うと、サッズが車体から放りだされるという笑える演出もあります。



堅牢

Tactical Commander

アレキサンダー

with ホープ

大地に立つ巨大な要塞

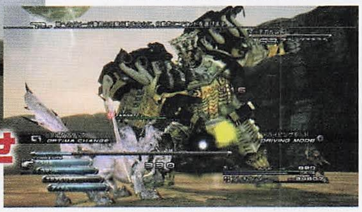
『FFⅥ』から登場した要塞のような召喚獣で、過去作では「アレクサンダー」と呼称されていたこともある。『FFⅩⅢ』では、ホープの召喚獣として登場。ノーマルモードでは巨大な人型ロボットのような形態で、ドライビングモードではシリーズのアレキサンダーを連想させる要塞のような姿へと変形する。その外見同様に、召喚獣のなかで最も堅く、打たれ強いのが特徴。また、武器の類は持たないが、両腕による攻撃は圧倒的な破壊力を持つ。なお、名前の元となっているのは、東方遠征で有名なアレクサンドロス3世こと、アレクサンダー大王だと思われる。

BATTLE SCENE 巨体から繰り出される拳の一撃が、立ちはだかる敵を押しつぶす！

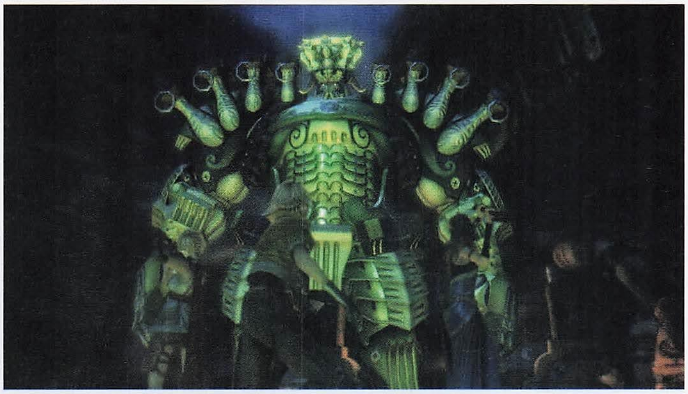
巨大な人型ロボットのような姿をしたアレキサンダー。ノーマルモードでは、両腕によるパンチやアッパーで敵を粉砕する。なお、その体は本体と複数のパーツで成り立っており、人型形態は最も少ないパーツで構成された姿。そのため、武器やオプションなどはいっさい持っていないが、その巨大な質量そのものが武器となる。



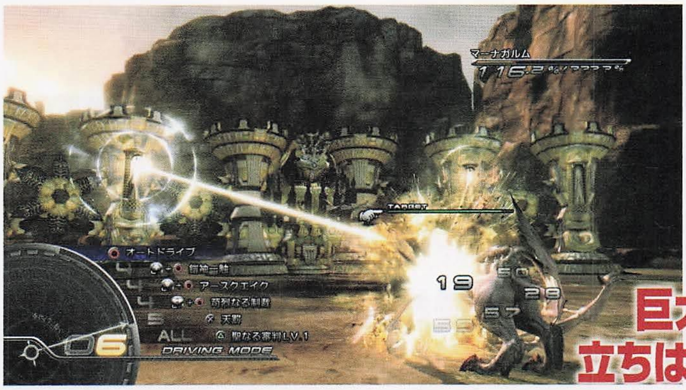
◀▼アレキサンダーは、素手による物理攻撃を得意とする。そのため、戦闘で使える技も両腕で直接殴る豪快なものが多い。威圧感のある動きでゆっくりと敵に迫り、拳を振り下ろすその姿は、まさに圧巻。ホープの繊細なイメージとは正反対なのが印象深い。



黄金の巨体を振るわせ 敵を鉄拳で打ち砕く！



▲ホープたちと対峙するアレキサンダー。召喚獣たちは、主と認めたルシ以外には力を貸すことはないという。彼を仲間にするためには、ホープも試練に挑まなければならないということか……。



巨大城塞の放つ審判の光が 立ちはだかる敵に裁きを下す！

DRIVING MODE 高威力の砲台による銃撃で敵を一気に粉砕！

素手で戦うノーマルモードとは異なり、ドライビングモードでは、離れていたパーツも呼び寄せて巨大な要塞に変形。全身の砲台からレーザーを発射して敵を爆撃する。ほかの召喚獣に比べて攻撃に使用する時間ポイントは多いようにも思われるが、その威力は絶大だ。さらに、必殺技の「聖なる審判」を使えば、敵全体に大ダメージを与えることが可能。この形態は、まさに鉄壁の動く要塞といえるだろう。

召喚獣インプレッション

スーパーロボット!?

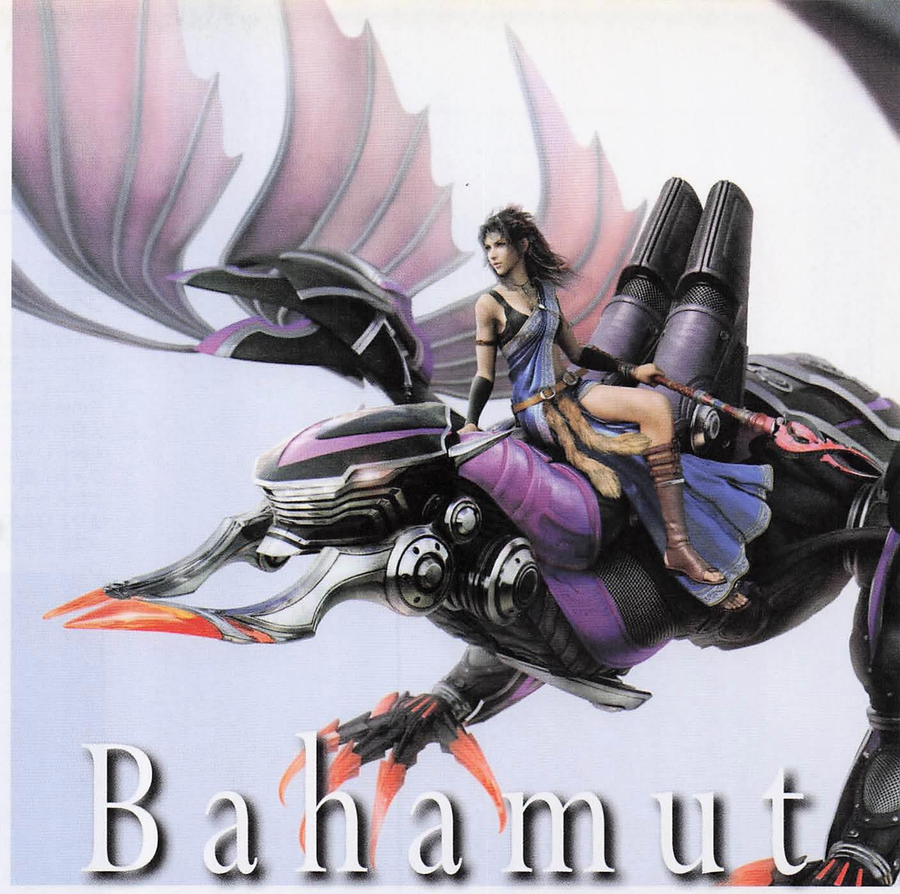
ホープは体力が低くて打たれ弱い印象があるのですが、彼が召喚するアレキサンダーはホントにタフで頼りになります。ロケットパンチのように腕を飛ばすなど、昔のスーパーロボットアニメのような戦い方をするのも個人的にポイント。

竜王

Aerial Labor

バハムート

with ファング



空を翔ける飛竜の王

歴代シリーズで最強の召喚獣として描かれ、その実力を知らしめた竜の王。ファングに使役されるということ以外、その多くが謎に包まれている。従来の『FF』では、一貫して竜の姿で登場していたが、すべての召喚獣に人間を模した形態がある本作では、シリーズ初となる人型として登場。ドライビングモードになることで、従来のような竜の姿へと変形する。ちなみに、名前の由来となる聖書のヨブ記では、ベヒーモスと同一視される怪物として描かれている。また、伝承における本来の姿は巨大な魚であり、竜王としての姿は、後年のファンタジー小説などで作られた創作である。

BATTLE SCENE

攻守に長けた偉大なる竜王の実力を、その目に焼きつけよ！

鋭く尖った大きな爪による攻撃に加え、すべてを焼きつくすブレスが武器となるバハムート。主人であるファングと同じく、爪や体当たりによる物理攻撃の威力は相当なもの。従来のシリーズ作では巨大な竜として登場したが、本作ではやや小柄な印象。しかし、戦闘で見せる豪快な攻撃スタイルが、その身に秘めた力を物語っている。

両手に光るクローで周囲の敵を粉砕！





▲▶バハムートは人型形態でも武器を持たない。常に空中に浮いており、両手の爪を使って敵を砕く。その戦い方は、かなり野生的だ。



▲ドライビングモードでは飛竜の姿へと変形し、ファングを頭に乗せて空へと飛び上がる。この形態になったバハムートは、天空の覇者として自由自在に空を飛びまわり、敵を高度から急襲する！



DRIVING MODE

大空の覇者として君臨する竜王バハムートの真の姿！

ドライビングモード時は、シリーズでもおなじみの飛竜のような形態に変化して大空を舞う。とはいえ本作での姿は、これまでとはどこか違って斬新だ。ただ、空中から急降下して敵に襲いかかり、大空の覇者にふさわしい動きで敵を翻弄する姿はまさに竜王。バハムートの代名詞ともいえる必殺技の「メガフレア」は、敵全体を襲う強力な攻撃。咆哮とともに放たれるブレスが大ダメージを与える。

大空の覇者が放つ咆哮が天と地を揺るがす！

召喚獣インプレッション

人型でも“らしい”姿

初代『FF』以降、竜の姿でしか登場しなかったので、人型形態はかなり新鮮。とはいえ、爪を使った攻撃や魔法を放つ姿は、違和感なく実にバハムートらしいです。召喚すると飛竜状態で飛来し、着地と同時に人型になる演出もステキ！



ゲームの基礎がつまった第1章の展開を解説!

人智を超えた存在・ファルシにより、特別な力とともに使命を与えられ、ルシにされてしまうライトニング達。『FFXIII』では、その使命に翻弄され、葛藤する主人公達の人間ドラマが描かれる。物語は、果てしなく続くレールを走る列車内のシーンからスタート。細かく区切られた章仕立てで、壮大なストーリーが語られていく。物語の始まりとなる第1章では、ライトニングとサッズ、スノウとノラのメンバー、そしてホープとヴァニラの3つの視点で物語が展開。やがてそれぞれの運命が絡み合っていくことに……。今回は、物語の導入部にしてゲームシステムのチュートリアルも兼ねている、第1章を完全攻略！　アイテムの位置やイベントの発生ポイントなどを記したエリアマップのほか、登場するエネミーデータも公開しよう。独自のシステムがつまった『FFXIII』にまだ慣れていないプレイヤーを徹底サポート！



clip!! 場面が変わったらオートクリップを参照！

「オートクリップ」は、物語や敵の情報などを記した図鑑のようなもの。場面転換や物語の進行などに合わせて更新され、これを読むことでより深く本作の世界観を理解することができる。ゲーム中でははっきり語られていないような裏設定まで細かく追加されていくので、新しい情報が追加されたら必ず参照しておこう！

ライトニング、スノウ、ホープ……
運命が交錯する第1章をマップ付きで解説!

STORY

すべての始まりとなる第1章を詳細ガイド

第1章：ハングドエッジ

物語の始まりの地となる旧時代の遺構「ハングドエッジ」。この戦場で起きる一連のイベントをボス戦の流れやポイントとともに完全攻略！ 第2章の異跡に向かう直前まで、マップ付きで詳細に解説していこう！

1 運命への反逆

メンバー



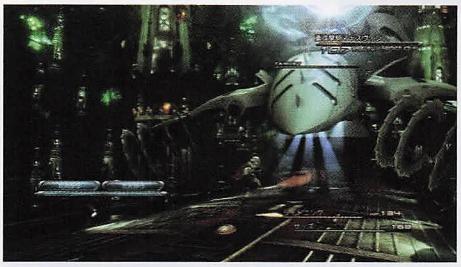
軍を抜けたライトニングが運命への反逆を開始する！

ゲームが始まると、最初はライトニングとサッズの2人で物語を進めていくことになる。まずは、ボス戦でアクティブタイムバトルのチュートリアルを体験。その後、フィールド画面に切り替わったあとに、カメラ視点のチュートリアルを見ておこう。なお、カメラ視点はワイドのほうが視点を切り替えやすく、敵が密集した場所でも使いやすいのでオススメだ。また、本作のバトルではコマンド選択中も時間が停止しない。バトルが苦手な人は、ATB速度を「ゆっくり」にしておくといい。

clip!!

序盤は操作キャラが何度も変わる！

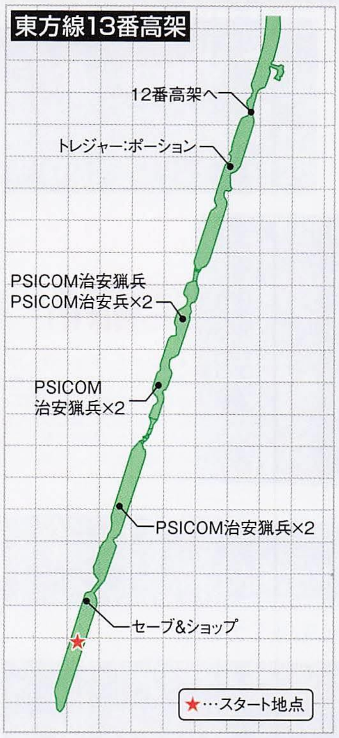
ゲームの序盤となる第1章は、世界観とシステムのチュートリアルに近い形で進行。ここからしばらくは、物語の展開にあわせてキャラクターがたびたび入れ替わり、いくつもの視点で物語が描かれていく。その過程で、段階を経て新たなシステムが解説されていくので、とまどうことも少ないだろう。まずは本作の世界観に慣れ親しんでおきたい。

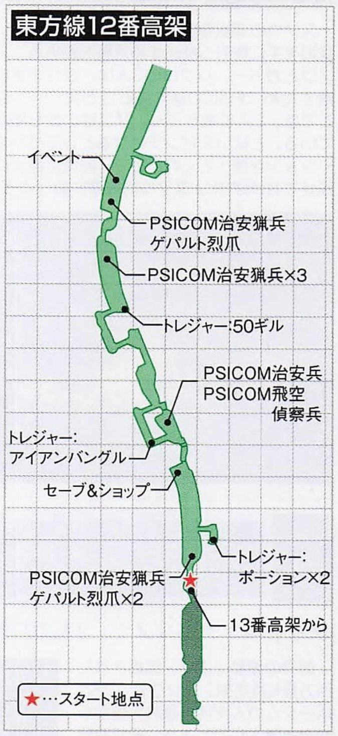


BOSS

重攻撃騎 マナスヴィン

◀ゲーム開始直後に出現するボス。マナスヴィンとは、2回連続で戦うことになり、2戦目は全体攻撃の「波動砲」を使ってくる。この技は、通常攻撃よりも威力が高めで、回復を怠ると危険だ。ライトニングのHPが100以下になったら、すぐにポーションで回復しよう。





2 戦場の疾走

メンバー

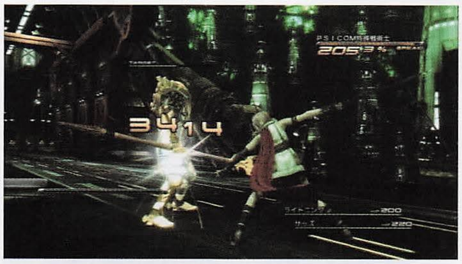


下界のファルシを求めて2人はPSICOMと敵対する

破壊されたハイウェイを越えて、ライトニングとサッズは先を目指す。ここでは橋が落ちたため、11番高架から後戻りすることはできないが、スイッチの位置が近いので迷わずに進める。ただし、一度スイッチを押してしまうとセーブポイントには戻れずボス戦になるので、不安な人は必ずセーブしてから進むこと。



◀スイッチを押すと、もう後戻りすることはできない。



BOSS

PSICOM 特殊戦術士

◀ここで、チュートリアルでチェーン&ブレイクの解説が入る。BOSSのPSICOM特殊戦術士は、治安兵2体を引き連れて登場。まず周囲の治安兵から先に倒すと効率よく戦える。特殊戦術士と戦うときは、サッズの攻撃に合わせて攻撃を当て、チェーンゲージを溜めよう！



3 もうひとつの反逆

メンバー



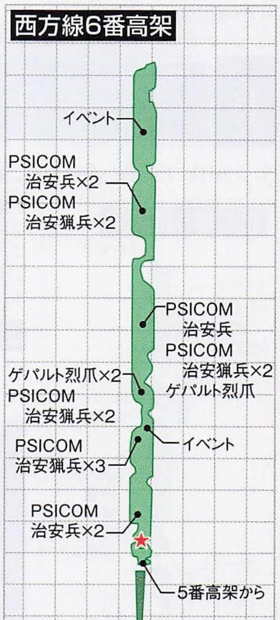
パージ政策に反抗するスノウとノラのメンバーが大活躍！

ここからは、ライトニングが東方線で戦っていた頃に、もう1つの戦場・西方線で起きていたスノウの物語が語られる。なお、このマップではスノウとノラのメンバーで探索を行う。スノウ以外のメンバーは、HPが???と表示されており、装備やアクセサリの変更などもできない。



◀ガドーやレブロと一緒に戦える貴重な機会となる。





4 帰るための戦い

メンバー



帰るべき場所へ帰るため、ボーダムの人々が立ち上がる……

スノウの演説を聞いたボーダムの人々は、武器を手に聖府へ反逆する決意を固める。スノウとガドー、レブロの3人は、彼らを家に帰すためにPSICOMに挑むことに……。ここでは、3人で戦うぶん、ザコ敵の数も増えている。とはいえピンチになるとレブロがポーションを使ってくれるので、回復は彼女に任せておけばOK。スノウは攻撃に徹しよう。

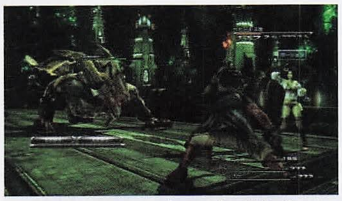




手投げ弾で吹っ飛ばせ！

◀スノウの「手投げ弾」が命中すると、相手を吹き飛ばしてスキを作れる。当てるタイミングにはコツがいるが、強力な通常攻撃とうまく使い分けて、効率よく敵を倒していこう！

BOSS ベヒーモス改

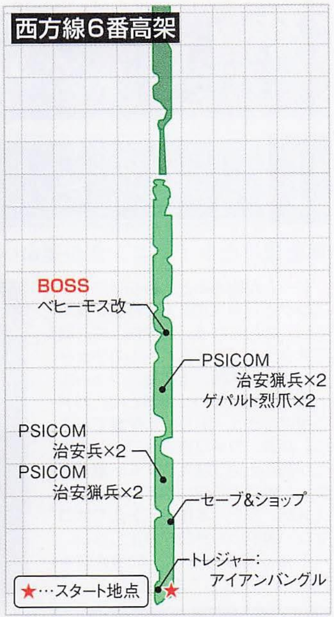


▲スノウとガドー、レブロの3人で戦うボス。ここではスノウのHPが減るとレブロが自動でポーションを使ってくれる。こちらが回復を行う必要はないので、ガンガン戦っていこう。なお、2章以降にスノウが1人で戦う場面もあるので、ポーションはあまり使わずに温存しておくといい。

clip!! 手投げ弾を当てるコツ

「手投げ弾」は、範囲攻撃ができる強力な武器。ワンテンポ置いてから爆発するので、密集している敵へ早めに投げよう。

西方線6番高架



5 ある母親の死～目的はファルシ

メンバー



ライトニングとスノウ、2人の目的が収束していく

聖府の爆撃により、破壊された西方線6番高架。スノウ達ノラとボーダムの人々は、壊れた橋から次々と落下してしまう。それを目撃したホープ達は……。そして、場面は再びライトニングとサッズへ。この一連のイベントによって、ライトニングと仲間達の運命が交わり始める。ここでは、フィールド移動はなくイベントで物語が進行。バトルは、ボスの機甲兵クリーガー戦のみとなる。



▲「ある母親の死」はイベントのみで進行。スノウとホープの因縁を決定づける悲劇が描かれる。

BOSS 機甲兵クリーガー

▶ボスの機甲兵クリーガーは、動きが素早く攻撃回数が多いのが特徴。サッズの攻撃に合わせてライトニングの攻撃を当てていき、早めのブレイクを狙っていこう。





◀サッズは狙われやすく、連続で攻撃を受けると、すぐにHPが減ってしまう。サッズが倒される前に、ポーションで回復してあげよう！

ポーションでサッズをフォロー！

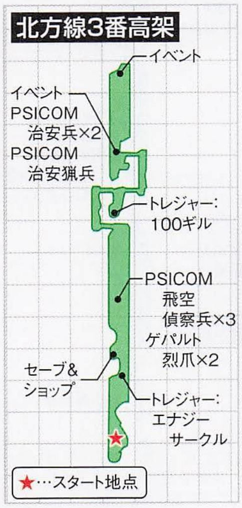
6 下界の異跡へ

メンバー



セラが待つ異跡へ向かうため、スノウはハングドエッジを駆ける！

北方線3番高架



爆撃によってバラバラになるノラのメンバー。スノウは仲間を案じつつも、ガドーと2人で異跡を目指すことに。ここでは回復役のレブロが抜けて戦力がダウンしている。体力が減ったら、惜しまずポーションを使おう。ポーションが少ない場合はショップで補充可能だ。

第1章で買えるアイテム（ショップ：ユニコーンマート）

ポーション	50ギル
フェニックスの尾	1000ギル



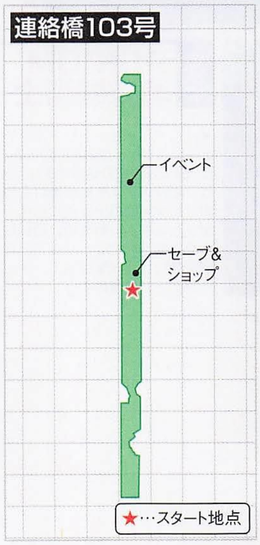
▲スノウ専用の武器・エナジーサークルを入手できる。物理攻撃が大幅にアップするので取り逃さないように！

7 交錯する運命

メンバー

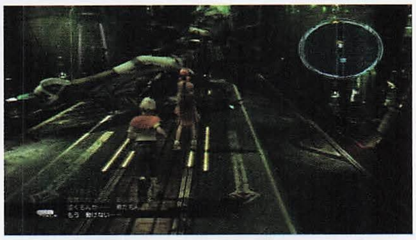


連絡橋103号



スノウを追い、少年達は異跡へ向かう

第1章ラストとなるマップ。ホープを操作して、奥にあるバイクを調べればイベントが発生。次の章へ進むことができる。なお、ここではトレジャーの入手や戦闘は一切なく、イベントだけで物語が進行。第2章突入後はすぐに戦闘が始まるので、ポーションが少ない場合は忘れずに買っておくこと。ホープにアイアンバングルを装備して、HPを底上げするのも手だ。



▲橋にいるNPCからは、いろいろな話を聞くことができる。ここを抜ければ、ついに物語が大きく動き出すことに……。

NEXT STAGE 第2章：下界のファルシへ

モンスターデータ

第1章に登場するモンスターは、ボスを含めて8体存在している。まだまだ序盤なので、それほどやっかいな敵はいないものの、油断は禁物。モンスターのデータを把握して、戦闘を有利に運べるようにしておこう！

データの見方

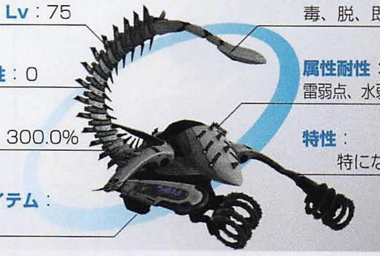
データの見方は以下のとおり。**NAME：**敵の名称。**HP&Lv：**敵の最大HPとレベル。**チェーン耐性：**この数値が高いほどブレイクしにくい。**ブレイク値：**ブレイクさせるのに必要なチェーンボーナスの値。**ドロップアイテム：**敵が落とすアイテム。**状態変化耐性：**状態変化への耐性。毒=バイオ、呪=カーズ、痛=ペイン、脱=ダルに強いことを表す。**属性耐性：**属性魔法に対する弱点や耐性を表す。



▲ゲーム中のエネミーレポートは、何度も同じ敵と戦うか「ライブラ」を使うと、より詳細になっていく。

BOSS NAME 重攻撃騎マナスヴィン

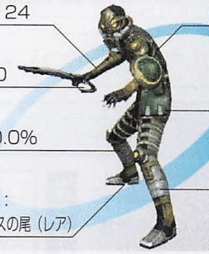
ゲームで最初に戦うことになるボス。1戦目は攻撃するだけで、2戦目は、HPが赤くなったらポーションを使っていけば、苦戦することなく倒せる。ただし、全体に当たる「波動砲」には注意。



HP：360 Lv：75
チェーン耐性：0
ブレイク値：300.0%
ドロップアイテム：ポーション
状態変化耐性：毒、脱、即死
属性耐性：雷弱点、水弱点
特性：特になし

NAME PSICOM治安兵

いわゆるザコ兵士。攻撃力はそれほど高くないので、普通に戦っていれば苦戦しないで倒せるだろう。購入すると値段が高いフェニックスの尾を狙って、繰り返し戦闘するのも手だ。



HP：171 Lv：24
チェーン耐性：20
ブレイク値：130.0%
ドロップアイテム：ポーション、フェニックスの尾（レア）
状態変化耐性：なし
属性耐性：なし
特性：特になし

NAME PSICOM治安猟兵

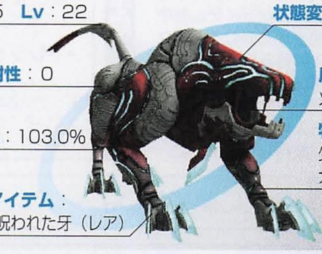
治安兵やゲパルト烈爪とともに出現するザコ敵。HPが低くすぐに倒せるので、集団で出現したら、最初に狙うといい。ポーションを落とすので、序盤の回復は、この敵からのドロップで十分。



HP：84 Lv：21
チェーン耐性：0
ブレイク値：120.0%
ドロップアイテム：ポーション、フェニックスの尾（レア）
状態変化耐性：なし
属性耐性：なし
特性：HPが低め

NAME ゲパルト烈爪

HPが高く、複数で出現するやっかいな敵。ブレイクしやすいという利点を生かし、仲間が狙っている敵を集中攻撃して一気に攻めよう。なお、欠けた牙などの素材を落とす敵は序盤だと貴重。



HP：375 Lv：22
チェーン耐性：0
ブレイク値：103.0%
ドロップアイテム：欠けた牙、呪われた牙（レア）
状態変化耐性：なし
属性耐性：火弱点、氷弱点
特性：少ないチェーンボーナスでブレイク可能

BOSS NAME PSICOM特殊戦術士

チェーン&ブレイクのチュートリアル的なボス。ザコ兵士と一緒に出現するので、ほかの兵士を片づけてから、一気にブレイクで攻めよう。なお、この敵からは換金用のアイテムが手に入る。



HP：600 Lv：25
チェーン耐性：0
ブレイク値：104.0%
ドロップアイテム：クレジットチップ
状態変化耐性：即死
属性耐性：物理半減
特性：少ないチェーンボーナスでブレイク可能

NAME PSICOM飛空偵察兵

空中を一定ルートで周回している偵察兵。地上の敵や偵察兵自身に発見されると、地上の敵と合流して襲ってくる。攻撃力が高く、集団で攻められると面倒なので早めに倒しておきたいところだ。



HP：189 Lv：44
チェーン耐性：80
ブレイク値：110.0%
ドロップアイテム：ポーション、フェニックスの尾（レア）
状態変化耐性：なし
属性耐性：物理半減
特性：特になし

BOSS NAME ベヒーモス改

スノウたちが戦うボス。物理攻撃が強力で回復したくなるかもしれないが、それよりもさっさと攻撃するほうが効率がいい。回復は、すべてレブロに任せ、スノウとガドーの2人で一気に倒そう！



HP：1800 Lv：20
チェーン耐性：70
ブレイク値：200.0%
ドロップアイテム：ポーション
状態変化耐性：呪、痛、即死
属性耐性：雷弱点、水弱点
特性：強烈な物理攻撃をしてくる

BOSS NAME 機甲兵クリーガー

クリーガー戦では、サッズの攻撃に合わせていくとチェーンをつなげやすい。攻撃するだけでも簡単に倒せるが、サッズを狙われるとピンチになることも。こまめにポーションで回復していこう。



HP：1260 Lv：18
チェーン耐性：0
ブレイク値：110.0%
ドロップアイテム：デジタル回路、高分子体（レア）
状態変化耐性：毒、痛、脱
属性耐性：火弱点
特性：素早い動きで何度も攻撃

clip! 2章以降は三つ巴の戦闘なども！

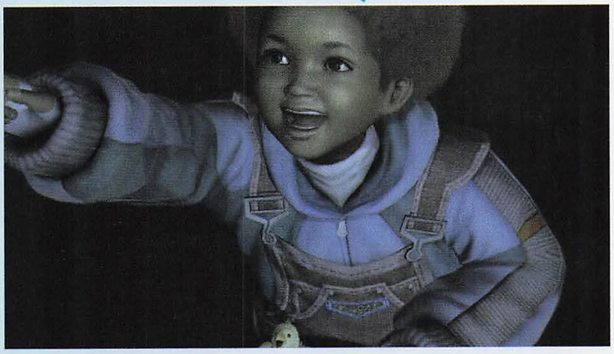
チュートリアルイベントに近かった第1章とは異なり、オプティマやクリスタリウムなどの要素が解放される2章以降では、敵もひと筋縄ではいかない強敵ばかりになってくる。オプティマを変えて相手を弱体化したり、味方を強化したりして攻めていくのはもちろん、敵と戦う順番も重要となる。例えば、敵同士が戦っている場面に遭遇した場合、集団で数が多いほうを片づけていくと有利になる。また、召喚獣を仲間にするための「召喚獣バトル」など、特定の条件で戦闘が終了するものも存在する。戦闘が苦手な人は、ATB設定を「ゆっくり」にして戦闘速度を遅く設定しておこう。ただし、この場合は戦闘に時間がかかり、評価も低くなりがちなので、慣れたら「ノーマル」に戻すのがオススメだ。



ナイスミドル直伝！ サッズが教える なんでもQ&A

これまで紹介してきたさまざまなシステムについて、初心者がとまどいやすい疑問をピックアップ。Q&A方式で改めて紹介していく。すべて理解できたという人も、最終確認としてもう一度チェックしておこう！

教えて！父ちゃん！





「リアルタイム」な戦闘についていけないよ～



まずは「ゆっくり」していったらどうだ？

本作のATBでは、コマンド選択中に時間を止めるような設定はできない。このため、かなり忙しくなるが、これはもう慣れるしかない。どうしても難しい人は、まずはコンフィグで時間の流れを「ゆっくり」に変更しよう。タイムゲージの進みが敵味方ともに遅くなるので、冷静に判断することができる。それでもあわててパニックになったら、とにかくポーズして落ち着こう。「リスタート」すれば戦闘に入る前からやり直せるので、勝てそうになかったらやり直すのも手だ。



HPゲージでしっかり状況を確認

▶激しく画面が動くので、慣れないうちは混乱する場合も。最初は画面右下のHPゲージとコマンド部分だけに視線を集中させると、戦いやすいかもしれない。

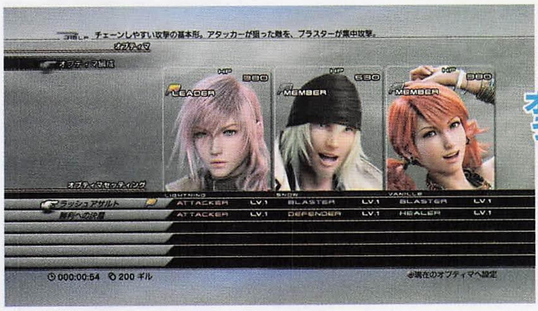


チェーンゲージが溜まりにくいよ～



もう一回ロールを見直してみるんだ！

バトルでは、ザコ戦においても、相手をブレイクさせて攻撃することが重要となってくる。そのためにチェーンゲージを溜めることが基本となるが、パーティを構成するロール（オプティマ）によっては、チェーンが溜まりにくい場合もある。チェーンで最も重要になるのは、ブラスターにはゲージを伸ばす特性があり、アタッカーにはそのゲージを安定させる特性があるということ。アタッカーだけの構成などでは敵をブレイクさせにくいので、もう一度オプティマを見直してみよう。



オプティマをうまく使え!!

◀アタッカーとブラスターがそろっていれば、十分チェーンはつながる。迷ったら基本はアタッカー1人+ブラスター2人の「ラッシュアサルト」がオススメだ。



ギルってどうやって稼ぐの？



戦って、そしてアイテム売って稼ぐんだ

このゲームでは、どれだけバトルを繰り返しても、モンスターからギルを得ることはできない。お金を稼ぐ方法は主に右の2つ。そのなかでも、戦闘で入手したさまざまな素材アイテムを売ることが、基本的なギル稼ぎの手段となる。なお武器改造が可能になると、素材アイテムを売るか、改造に使うかで悩むことになる。これは個人の好みによって変わってくるが、序盤は全部売ってお金にしても問題ない。なお、トレジャーボックスから入手できる機会は少ないのであまり期待しないように。

主なギル稼ぎ手段

・敵が落とすアイテムを売却

バトルで入手したアイテムを、ショップで売って稼ぐ。本作では、フィールドで敵と接触するとバトルになるが、敵は何度でも復活するのでバトル自体は繰り返し行うことが可能。ギルを稼ぎたいなら、何度もバトルを行いアイテムを稼ごう。なお、「～チップ」は換金用のアイテムなので、取っておく必要はない。

・トレジャーボックスからギルを入手

フィールド上のトレジャーボックスにギルが入っている場合もある。まれに大量のギルが入っていることもあるが、序盤では50ギルや100ギルなど、小額のギルしか得られない。



ボスに勝てないよ～



オプティマとブレイクをうまく使え！

まず重要なのは、オプティマをうまく利用すること。初対面で勝とうと思わず、まず相手がどういう技を使うのか、どういう特性を持っているのかを把握する。そして「リスタート」でやり直し、それに対処できるオプティマをセットしよう。なお「リスタート」は戦闘直前の状態に戻れるうえ、一切デメリットはない。また、戦闘中はチェーンをうまくつないでブレイクさせることも重要となってくる。特にボス戦では、とにかくブレイクさせないことには話にならない場合も多い。



ひたすらブレイクを狙っていこう!!

▲ボス戦では、とにかくチェーンゲージを溜めることが重要。敵の弱点をついたり、味方を強化したりしてダメージ量を増やすと、チェーンゲージの増加量もアップ。





とても強い敵がいたんだけど……



逃げるが勝ちという言葉もあるぜ！

コクーン内はともかく、グラン=パルスともなると、とてつもない強敵に出会うこともある。アダマンタイマイやキングベヒーモスが普通にフィールドを歩き回っている世界なので、こうした敵とは戦わずに逃げることも重要だ。グラン=パルスは見晴らしがよく、不意を突かれることはあまりないので、もしヤバそうな敵を見かけたら迂回しよう。通常のゲーム進行では、勝てなくても気にする必要はない。もちろん、こうした敵は、徹底的にキャラを育てればいつかは勝てるときがくる。強力なモンスターを倒すことを目標に、キャラを成長させていくのも楽しみ方の1つだ。



◀モンスター同士が戦っている場面を目撃することもある。こうした戦いを観察するのもまた楽しい？



うまく敵を避けられないよ～



リザーブスモークを使うんだ！

フィールドを移動するときは、リザーブスモークと呼ばれるアイテム群をうまく使っていこう。なかでも便利なのが、「スニークスモーク」だ。これを使えば、気配を消して相手に気づかれずに移動することが可能になる。これは、ただ戦闘を避けたいときだけでなく、背後を取って奇襲をかけたいときにも活用可能だ。また、強敵と戦う前に「パワースモーク」などを使っておけば、最初からステータスが強化された状態で戦うこともできる。これはかなり有利な状態で戦えるので活用していこう。ただし、入手できる数はそう多くないので、ここぞというときに使いたい。



仲間たちを思いどおりに動かすには？



「ライブラ」はちゃんと使ったか!?

仲間の根本的な動きについては、オプティマを変更することで変えられる。ただしパーティメンバーが入れ替わるとオプティマもリセットされるので、設定し直すことを忘れないように。また、仲間が敵の弱点属性をうまく突いてくれないときは、TPアビリティの「ライブラ」を使い、エネミーデータに敵の弱点が記載されるようにしよう。仮にプレイヤーが相手の弱点を把握していても、AIがそれを知らないこともある。「ライブラ」を使うことで、AIが操作する仲間の行動のほか、オートコマンドの内容も弱点を突いたものに変化。どんな敵も初めて会ったらまず「ライブラ」だ。



弱点属性を狙って攻撃していこう！

▲ブラスターは、さまざまな属性攻撃のアビリティを取得する。「ライブラ」を使えば、そうした属性攻撃をうまく生かせられるようになる。

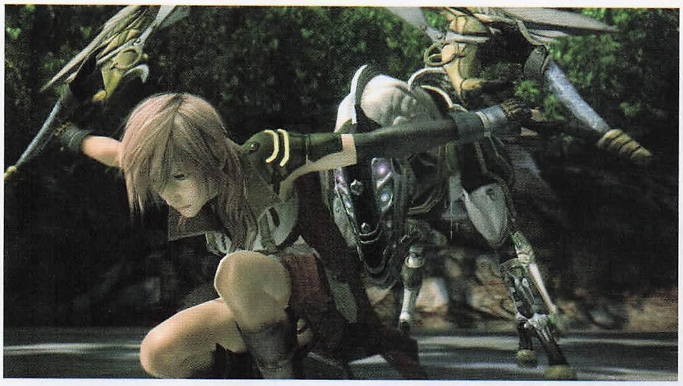


召喚獣っていつ使えるの？



その前に、試練を乗り越えなくてはな！

召喚獣は、ルシの前に現れ、力を貸してくれるとされる存在。しかし、その能力を使うには、召喚獣そのものを打ち倒し、自分の力を示さなくてはならない。これを召喚獣の試練と呼ぶ。このときのバトルは通常の場合とは異なり、特定の条件を満たさなくてはならない。どうすればいいのかは、「ライブラ」でヒントを見ることができるので活用しよう。一度試練を乗り越えると以降はいつでも召喚可能となる。ただし、TPを消費するので何度も呼び出すことはできない。ボス戦で相手をブレイクさせたときに使うなど、召喚のタイミングはしっかり考えて行おう。



ボス戦などで最後のひと押しに!!

▲抜群の攻撃力を誇るが、TPを3消費する。バトル中はTPを溜める方法が限定されるので、1回のバトルでは1回の使用がいいところ。使いどころを間違えるな！



おっきなチョコボに会いたいよ！



乗れるのは……もう少し先だな！

チョコボは、コクーン内では歓楽都市ノーチラスで会うことができるが、残念ながらここで騎乗することはできない。基本的には広大なグラン=パルスの大地を歩くとき、野生のチョコボを捕まえて乗り込むことになる。なので、乗れるのはもう少し先だ。コクーンにいる間はときどき登場する、ひなチョコボで我慢しよう。乗ることはできないが、意外に（!?）イベントなどでも活躍してくれる。なお、本作ではチョコボに乗っていてもモンスターが襲いかかってくる点に注意。モンスターに接触するとチョコボのLIFEが減り、0になると降ろされてしまう。騎乗中も、周囲の状況に気を使うことを忘れないようにしよう。





◀▲なんとも愛らしいサッズのひなチョコボ。ちなみにコクーンでは、一般的にひなの状態で売られているようで、さまざまなカラーバリエーションもあるようだ。ただし残念ながら実際に買うことはできない。





各セクションのキーパーソンが『FFXIII』の楽しみ方を語る!

ここからは『FFXIII』の魅力に深く迫るため、3つのセクションのキーパーソンを直撃。次世代RPGのスタンダードともなりうる本作の制作秘話が、4人の"語り手"の口から明かされる。さらに、プレイアーツやアクセサリなどの関連グッズ情報も掲載。ファン必見の情報満載なので、本編のプレイとともに目を通してほしい。





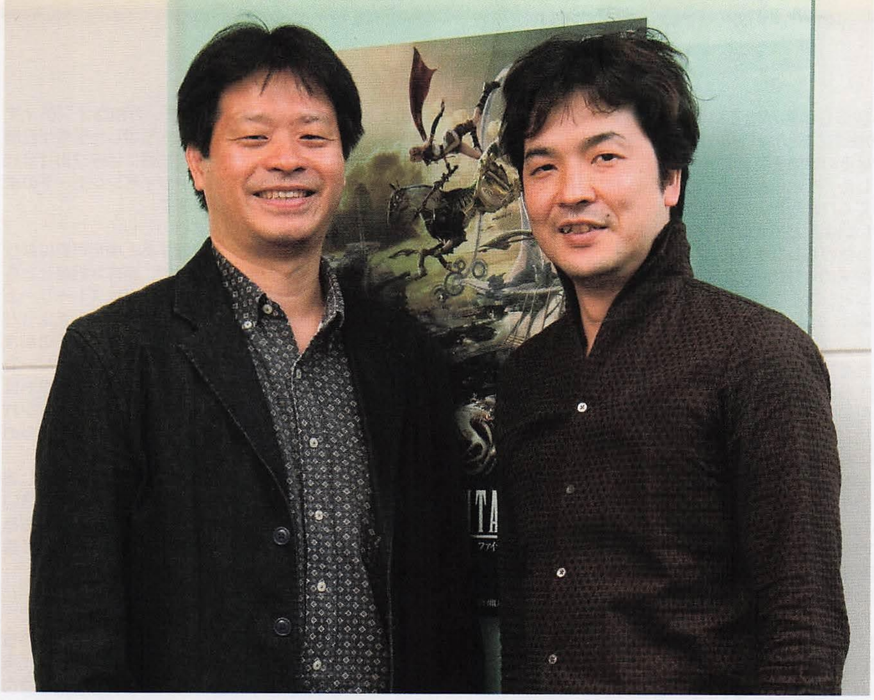


展開予定のグッズ情報も見逃せない!!

世界観、キャラクター、バトル……。
すべての要素に秘められた制作者の想いとは!?

SPECIAL

4人のクリエイターに、ゲームの魅力を直撃



SPECIAL 1
CREATOR INTERVIEW

北瀬佳範氏
Yoshinori Kitase
鳥山　求氏
Motomu Toriyama

インタビューのトップを飾るのは、プロデューサーの北瀬氏とディレクターの鳥山氏。全体の制作話や、「ファブラ ノヴァ クリスタリス」についてもうかがった。

2人の統括者が見てきた『FFXIII』の軌跡

開発スタッフを集めて伊豆で強化合宿を決行

――いよいよ発売となりました『FFXIII』ですが、かなり長いスパンでの開発でしたね。

北瀬佳範氏（以下、敬称略）：初の映像出展が2006年のE3（世界最大のゲームショウである、Electronic Entertainment Expo）でしたからね。

鳥山求氏（以下、敬称略）：前作の『FFXII』から数えると約3年ですね。でも、海外版の展開も考えると、これまでより早いぐらいですが、それでも長かったです。

――あらためて、完成しての感想はいかがですか？

北瀬：がんばったなあと（笑）。2006年のE3で初出しした映像は、『FFXIII』のなかでも見せ場のいいシーンなんですよ。その後、その部分はかなりの間放置されていて、去年の年末あたりからこの映像部分を本格的に制作し始めたんです。このとき「なんかこのシーン、懐かしいなあ」と、周りでは言ってましたね（笑）。

――ボリュームはこれまでと比べていかがでしょう？

北瀬：今回はちょこちょこ遊べるミニゲームなどが散りばめられている感じではなく、骨太なストーリー部分とバトル部分を楽しんでもらう作りになっています。

鳥山：何をもってボリューム感を計るのかという部分があるので、PSやPS2で出た『FF』シリーズと、今回のPS3の『FFXIII』を単純に比べるのは難しいですね。

――制作を振り返ってみて、苦労した点などは？

北瀬：初のHD環境におけるゲーム制作でしたからね。自分は制作にダイレクトに参加したわけではないのですが、特に機材については試行錯誤の連続でした。制作が本格化するにあたって機材などを一新したのですが、今まで使っていたモニターとは別に『FFXIII』の開発専用にPCとモニターを2つずつ揃えましたから。

鳥山：小型のHDモニター1つに対して、PS3とXbox 360を2つつなげて作業といった雑然とした環境でした。開発環境がこなれるまでは、マップやキャラクターの読み込みに時間がかかる場合もあり、大変でしたね。しかも1つの作業に複数のツールが必要になることもあるので、もう負荷が重くて重くて（苦笑）。

――何もかもが新しい試みだったわけですね。

北瀬：初の次世代機での開発ということもあり、自分達もどこまで作り込めるのかという着地点が最初はつかめていませんでした。去年の夏頃にちょうど開発初期のロムができ上がり、そこでようやくチームのなかでも制作時のフォーマットらしきものが見えてきました。

――その開発初期のロムが完成した時点で、体験版を出すという話も出てきたのでしょうか？

北瀬：体験版の話は去年の1月か2月あたりですね。ちょうど開発内部で合宿をしたときです。

――合宿を行ったのですか!?

北瀬：開発の各セクションの責任者を20人ぐらい呼んで、伊豆あたりで行いました。それ以前の開発で、うまくいっていない部分などのすり合わせをしたんです。そのときに、夏に開発初期のロムを制作して、年末には軽く遊べる体験版を作るというスケジュールが決まりました。体験版が出たのは今年の4月でしたが、そのマスターアップ自体はスケジュールどおりの去年末でしたね。

鳥山：開発初期のロムでは、コクーンのビルジ湖というロケーションを実際に歩けるようにしようという目標を掲げ、体験版ではバトルの基本部分を盛り込もうと決めていました。タイムゲージの上にコマンドを並べて戦っていくという、根本的なシステムを体験版でみなさんに触れてもらいたかったんです。体験版のバトルにはオプティマや召喚獣などが実装されておらず、製品版の形が見えたのはもっと先になりますが。

――体験版後に、初めてユーザーがオプティマシステムに触れたときの反応などはいかがでしたか？

鳥山：今年のE3のタイミングで、現在のオプティマとほぼ同等のシステムを導入したバトルを、北米の方々にプレイしてもらう機会がありました。海外版では「パラダイムシフト」という名称ですが、そこでユーザーさん達の反応を見せてもらったんです。そのときも戦術性を生み出す要素として実装したのですが、海外の方々はむしろオプティマチェンジで、リアルタイムに起こる反応に注目して遊んでましたね。ボタンを入力すると即座にプレイヤーの行動に変化が起きる仕様は、ACTに近い印象を受けたと言っていました。自分達としては想定外の反応でしたが、これはうれしい誤算でした。

海外版の同時展開はチームのなかでも特に意識していた

――『FFXIII』の海外版は3月9日に発売が決定しましたが、こちらの制作状況はいかがでしょうか？

鳥山：国内版が完成して1週間ぐらい休んだあと、続けざまに海外版の追い込みに入っています。

北瀬：発売日は発表されましたが、目標としては年内にほぼすべての作業を完了させる予定です。マスターアップの確認などは年を越してからになるかもしれませんが、なんとか年末年始は休みたいですね（笑）。

――これだけ早い海外版の展開も異例ですよね。

北瀬：『FFXIII』では、全世界同時展開ということを目標に掲げていました。『FF』クラスになるとボイスの量なども多いので、さすがに完全な同時発売というのは難しかったのですが、これでもかなり早いほうですね。これまでだと国内版の発売から1カ月ぐらい休みをとって、それから海外版に着手する流れでしたから。でも今回は、去年の夏頃から海外版の制作を開始し、ほぼ国内版と並行して進めていきました。チームのなかでも同時展開ということを強く意識づけるために、ことあるごとに「同時だ、同時だ！」と口にしていましたね。

――海外用の映像も早くから公開されてました。

北瀬：これまでだと、海外用のプロモーション映像には日本語版のものに英語ボイスと簡単な英語の字幕を付けるぐらいだったのですが、『FFXIII』ではバトル中のテキストなども即時対応させていきました。だからこそ、比較的早い発売も可能になったわけです。今回の制作を通じて、「これからは海外用も同時に作っていかないといけない時代なのか」と、ふと感じましたね。

――ボリュームを考えても、制作は苦労したのでは？

北瀬：そうですね。でも、ボイスの収録などに鳥山が終始立ち会うことはなく、途中からローカライズチームにまかせていました。これまでだと、ローカライズチームが翻訳したセリフを一度メインの開発陣に戻して調整をしていましたが、今回は一度ローカライズ側にまかせたら、最後まで担当してもらいました。

鳥山：そうやって、最終的にでき上がってきたものを我々がチェックして、マスターアップするという感じですね。英語ボイスに合わせてリップシンク回りの調整なども、国内版終了前から行っています。

北瀬：Xbox 360版とPS3版との比較差も、その時点で修正しました。海外版の発売に3カ月ほどのラグがあるのは、翻訳作業よりも、両ハード間の調整ですね。

――ちなみに、Xbox 360版との差はありますか？

北瀬：物語部分のゲーム内容については当然完全移植で、グラフィック面に動画や音声の圧縮率で多少の差があるぐらいです。実機のリアルタイムイベントなども、ほぼ差はありません。ブルーレイディスクだと両面2層で1枚の収録が可能なのですが、Xbox 360版はDVDになるため、途中にディスク交換が必要ですね。

鳥山：少なくとも、Xbox 360でずっとプレイしていますが、PS3との差は感じられないと思います。並べて細かく見比べるというよりは、ユーザーさんがプレイした感覚での完全な同一を目指しています。

召喚獣とのバトルは見せ場であり難関の1つでもある

──今回のバトルで大きなウエイトを占めているオプティマですが、これはプレイ中、どのタイミングで使用できるようになるのでしょうか？

鳥山：わりと序盤です。メインキャラクターたちがルシになると、オプティマやクリスタリウムなどのメインとなるシステムが開放されます。主人公達がルシになるまでは、ATBの基本システムに慣れていただくために、わりとシンプルなバトルにしています。

北瀬：オプティマは今回のバトルの最重要システムですから、体験できるまでそう長く待たせることはありません。オプティマチェンジが可能になると、とたんに戦術の幅が広がって、敵をブレイクしやすくなります。敵の攻撃に対してはディフェンダーで防御を固め、ブレイクしたら攻撃特化のオプティマで一気に攻めるといった、戦局を瞬時に見極めることが重要ですね。

──最初のバトルコンセプトと実際に完成した形を比べてみて、違いなどはありますか？

鳥山：自分が当初考えていた、「コマンド入力式のRPGにアクション性とスピード感を出す」というコンセプトは、新しいATBシステムで満たされましたね。そこから先のタクティカルな面に関しては、オプティマとロールの登場によって当初よりも戦略性が高くおもしろいバトルに仕上がったのではないでしょうか。

──バトルのプランニングは、『FFX』でバトルを担当された土田俊郎さんだとお聞きしましたが？

鳥山：PS3で正式に『FFXIII』を制作すると決まってからは、土田にお願いしています。アクション性とスピード感を出しつつ、タクティカルなバトルにしたいと伝えたときは、土田も頭を抱えたと思いますけど（笑）。こちらとしてもムチャを言ったかなと思いましたが、完成してみたらさすがといった感じですね。自分の色もしっかりと出しているところはスゴイと思いました。

──それはオプティマの部分でしょうか？

北瀬：オプティマもそうですが、クリスタリウムについても彼らしい色が出ています。ただ、実は2006年のE3の映像にあったバトルはまだ土田が参加しておらず、彼にはその映像を見せてテーマを伝えて、参加してもらいました。そのぶん苦労したとは思いますが、見事に形にしてくれました。ちなみにこのときもしも「好きにやっていいよ」と伝えたら、今とはまったく違うシステムになったかもしれません。なにせ土田は『FFX』のときに、従来のATBからCTB（カウントタイムバトル）にガラッとシステムを変えたぐらいですから。

──確かに斬新な印象を受けます。『フロントミッション』シリーズなど、SLGを手がけてきた土田さんらしい、戦略性を強く感じさせるバトルだと感じました。

鳥山：今回は操作キャラ以外をAI（人工知能）にまかせる形になりましたが、オプティマの切り替えにより擬似的にパーティメンバーも操作できる仕組みです。

北瀬：従来では、ピンチになったら「ケアル」などをコマンドから選んで選択していましたが、今回は「回復用のオプティマに切り替える」という方法になります。もちろん、操作キャラのロールをヒーラーに変えて、直接「ケアル」を選ぶことも可能です。最初に土田からこの説明を受けたときには私達も理解しにくかったのですが、実際に触れてみるとすぐに理解できました。

──今回のバトルは難易度が高いとのことですが？

鳥山：ボスだけでなく、ザコ戦でも苦労する場面はあると思います。ボスにいたっては、かなり手ごたえを感じてもらえるでしょう。それまで自分が強いと思っていたオプティマが、ボス戦でまったく通用しないという状況もあるかもしれません。そのときはリスタートをして、ロールの組み合わせを考え直してみてください。

──特定のオプティマの組み合わせだけで、最後までプレイを続けるのは難しいということですか？

鳥山：そうですね。バトルのいたる場面で、今まで使っていたオプティマが通用しないケースが出てくると思います。そのときは、オプティマやパーティメンバーを切り替えて戦うことがポイントになりますよ。

──「ライブラ」も重要になるようですね。

北瀬：今回は「ライブラ」はアビリティになるのですが、これで敵の弱点を調べると、味方キャラの思考も弱点に応じたコマンドを選ぶようになります。魔法では「プロテス」や「ヘイスト」といった補助魔法も大事ですね。補助魔法や状態異常魔法などを使うとステータスバーに強化アイコンが表示されるのですが、それがフルに並ぶと見た目にも気持ちいいんですよ（笑）。ただ「ヘイスト」はバトル開始時に仲間が必ず使ってくれるとは限らないので、そのときは操作キャラをエンハンサーにして、自分で使うという選択もありです。

鳥山：ちなみに「ヘイスト」は便利なだけあって、すぐに使えるような魔法ではありません（笑）。あらためてバトルを振り返ってみると、これほど補助魔法が重要な『FF』は今回が初めてになるでしょうね。

──召喚獣もかなり特殊な使い方になりました。

鳥山：スピーディなATBとタクティカルなオプティマに次ぐ、爽快感と見た目の派手さを重視した要素が召喚獣を使ったバトルです。従来ほど気軽には呼び出せませんが、召喚者と一体化して戦うドライビングモードのような強力な戦闘能力を持っています。

──召喚獣はどのように入手するのでしょうか？

北瀬：基本的に戦って彼らを支配すると使用可能になります。ただ、普通のバトルと違って、特殊な戦略をとらないと勝利できません。戦うタイミングはストーリー上で、それぞれのキャラが心に抱える壁を乗り越えようとするとき、突如召喚獣は出現します。そして、そのまま超えるべきハードルとして戦うわけです。ストーリーで非常に盛り上がるシーンで登場するため、インパクトは強いですよ。ただ、そのときのバトルはパーティメンバーが決まっているので、普段使い慣れていないキャラの場合は苦労するかもしれません。

鳥山：召喚獣とのバトルは意外と忘れたころに発生しますからね。そこまでに登場したボスよりも強いやつもいるので、準備が整っていないとやられてしまうこともあるでしょう。もしかすると「召喚獣が倒せなくて先に進めない」という状況になるかもしれまん。

──発生タイミングは、キャラごとに違うのですか？

鳥山：ストーリーと召喚獣は密接な関係でもあるので、キャラによっては後半でないと召喚獣が登場しない場合もあります。ライトニングやスノウは比較的早いタイミングです。召喚獣とのバトルは、心の壁を乗り超えるための1つの試練だと思っていてください。

──ちなみにカーバンクルやイフリートなど、今回召喚できない召喚獣達はどんな存在なのでしょうか？

鳥山：彼らは物語上で登場する召喚獣になります。コクーンの世界に伝わるおとぎ話に召喚獣が登場して、それをコクーンの技術で再現して映像として見せているんです。ですからバトルで登場するわけではなく、ファンタジックな演出要素の1つとして登場します。

──今回この6体を召喚獣として選んだ理由とは？

鳥山：今回の召喚獣はドライビングモードで変形するというコンセプトがあり、変形した姿を含めると1体で2体ぶんぐらいの見栄えはあると思います。ですから、それらを考慮してあまり数を多くせず、召喚獣を限定して選出しました。シリーズで有名な召喚獣を出しつつも、ブリュンヒルデやヘカトンケイルといった新規の召喚獣も出したかったので、選出には悩みましたね。

──召喚獣に見られる謎の文字列に意味はありますか？

鳥山：登場時の魔方陣にも見られますが、あれはコクーン文字ともパルスの文字とも異なるものです。

──召喚獣にも成長要素はあるのでしょうか？

鳥山：キャラクターにはクリスタリウムという成長システムがありますが、召喚獣に独自の成長システムがあるわけではありません。召喚獣は主人であるキャラと一緒に成長していく感じです。具体的にはクリスタリウムのレベルと連動して、能力値が上がります。ドライビング



プロデューサー
北瀬佳範氏

『FFV』『FFVII』など多くのナンバリングタイトルでディレクターを担当。本作ではプロデューサーとして、制作全体の進行を指揮する。

「国内版が発売されてからも長く愛していきたい作品ですね」

clip!!

『FFXIII』のグッズを紹介！

主題歌やコラボ飲料の「エリクサー」など、ソフトの発売にとどまらずさまざまな展開を見せているのも『FFXIII』の大きな特徴。その1つがグッズであり、今回もファン注目の商品が目白押しだ。そこでまずは、メインキャラの6人をアクションフィギュアにした「プレイアーツ」を紹介する。また、P.86からはシャツなどの小物やゲーム中にキャラが身に着けているアクセサリも紹介。興味がある人は、ぜひ手にしてもらいたい。

グッズ情報① プレイアーツ編

『FFVII』以降、おなじみとなった「プレイアーツ」。今回も、メインのキャラが可動式フィギュアになって登場する！



プレイアーツ改 ライトニング

トレードマークのピンクブロンドや、特殊な構造をした武器「ブレイズエッジ」も再現。風にたなびくマントが、ライトニングの高貴さをかもし出している。

価格：¥4,200（税込）
発売：2010年1月予定



プレイアーツ改 スノウ・ヴィリアース

スノウの大柄な体型はフィギュアでも変わらず。よく見ると左腕にはしっかりとルシの烙印が刻まれており、細部まで作り込まれていることがうかがえる。

価格：¥4,200（税込）
発売：2010年1月予定



販売元：スクウェア・エニックス

「ゲーム中盤以降はバトルのテンションがグン と上がります」



ディレクター
鳥山 求氏

『FFX-2』で初のディレクションを担当後、『FFXIII』でもディレクターを務める。世界観やシナリオなど、ゲームの根幹部分も担当。

モードの斬鉄剣などの必殺技にもレベルがありますが、あれは、1回のバトル中のレベルで、召喚獣とうまく協力して戦うとレベルが上がる仕組みです。

開発中のクリスタリウムの呼び方は"盆栽"だった!?

──成長システムのクリスタリウムですが、これは『FFX』のスフィア盤に近い概念のシステムですか？

北瀬：例にあげるとスフィア盤が最も近いシステムかもしれませんが、3次元的な立体構造なのでビジュアル面の印象は違うと思います。6種のロールごとにクリスタリウムが用意されていますが、キャラによって同じロールのクリスタリウムでも取得できるアビリティが異なります。ライトニングのアタッカーとスノウのアタッカーでは、まったく同じアビリティが得られるわけではないので、そのあたりも成長のポイントですね。

──クリスタリウムを選ぶと、各キャラごとに専用のクリスタルが画面に展開しますね。

鳥山：あのクリスタルはそれぞれのキャラが所有しているクリスタルであり、キャラとその召喚獣の2つをモチーフにしています。ライトニングがバラ型でスノウはハート型など、こういったところにも個性が反映されています。サッズのクリスタルはチョコボ型にしようという意見もありましたが、さすがにそれはやめました（笑）。

北瀬：クリスタリウムという名称がついたのも開発の後半のほうで、それまではクリスタル盆栽と言っていましたね。クリスタリウムはすべてのアビリティを取得するとキレイな球体になるのですが、完成するまでは育てたパワーラインが枝のように四方に伸びています。カメラを引いてクリスタリウム全体を見るとその姿が盆栽に見えたので、開発内部では盆栽と呼んでいました（笑）。

──全ロールを完全に成長させるのは大変ですね。

鳥山：かなりの苦労が必要になると思います（笑）。とはいえ、最初から6つすべてのロールを自由に成長させられるわけではありません。1回目のプレイでは、キャラの初期状態で使えるロールをひたすら成長させていったほうが効率がいいかもしれませんね。

北瀬：キャラによって向き不向きなロールは当然あり、不向きなロールだとアビリティの取得に大量のCPが必要になります。最初はどのロールでもわりと簡単にアビリティを取得できるのですが、後半になるとパワーラインも伸びにくくなる感じです。

鳥山：でも、そんな先で「ヘイスト」が見えたら、たとえCPが多数必要でも取りたくなりますよね（笑）。

パーティ編成が可能になってからはバトルがよりおもしろくなってくる

──武器の改造もやり込みがいがありそうです。

鳥山：武器の改造では主に攻撃力を上げられます。ショップでも新しい武器は買えますが、改造されておらずあまり強くはないんです。初期装備でも改造し続ければ、ショップで新たに武器を購入しなくても十分戦えますよ。武器によっては強化したときの物理攻撃力と魔法攻撃力の上昇幅も違うので、どのキャラでどのロールに合わせた武器を選ぶかというのも、ゲームを進めるうえで重要な戦術の1つでしょう。ちなみに、限界まで強化したアイテムは、特殊な素材を使って改造することでアイテムチェンジができます。ぜひ最強のアイテムの完成を目指して改造をやり込んでください。

──恒例の"最強装備"なども登場しますか？

鳥山：一応、キャラごとにあります。ただ、入手には改造のやり込みが必要ですね。もちろん、最強装備がないと勝てないようなやり込み用の敵も用意していますよ。

──グラン=パルスにはアダマンタイマイのほかに、おなじみのサボテンダーもいるようですが？

鳥山：サボテンダーだけでなく、ビッグサイズなジャボテンダーも登場します。ただ、サボテンダーは小さくて素早いので、捕まえるのに苦労するんですよ。

北瀬：「リザーブスモーク」で姿を消して接触するのも手ですよ。サボテンダーは貴重なアイテムを持っていますので、ぜひ探して倒してください。

──いろいろな遊び要素が盛り込まれていて迷いそうですが、チュートリアルのようなものはありますか？

鳥山：ゲームを開始してからの序盤はチュートリアルで、ゲームの基本システムを理解できるようになっています。コマンドのストックからオプティマの使い方、クリスタリウムによる成長方法など、それぞれが順を追って説明されます。『FFXIII』のシステムをまったく理解できていないユーザーさんでも、ゲームを進めながら理解できますのでご安心ください。

北瀬：序盤はパーティメンバーも操作キャラも固定になるので、ユーザーさんもどのキャラを操作しようと迷わずに進めると思います。中盤付近からはパーティメンバーも揃うので、自由に編成も可能になります。そこからはバトルがさらにおもしろくなりますし、逆にシビアな展開も多くなるでしょう。しっかりオプティマやロールを考えて戦わないと、勝つのは難しいでしょうね。ただ、そんなギリギリのところでボスに勝ったときなどは、達成感もケタはずれで鳥肌モノですよ。

鳥山：中盤ぐらいからは技も強力なものが使用できますから、画面の演出効果とあいまってテンションがグンと上がるシチュエーションも多いでしょうね。



プレイアーツ改 ヲルバ=ダイア・ヴァニラ



特徴的な民族衣装と、それに付属する細かい装飾品などを再現。フィギュアになっても露出度は変わらず、場合によっては魅惑的なポージングも可能かも？

価格： ¥4,200（税込）
発売： 2010年1月予定

プレイアーツ改 サッズ・カッツロイ



サッズの特徴であるアフロヘアを再現。また、2丁拳銃がホルスターに収められる点にも注目。これでアフロヘアのなかにひなチョコボがいれば、完璧かも？

価格： ¥4,200（税込）
発売： 2010年春予定

プレイアーツ改 ホープ・エストハイム



バトル中にホープが使用するブーメランも、手にしっかり持たせられる。駆動するので、イメージCGのような、座った状態のポージングも再現可能だ。

価格： ¥4,200（税込）
発売： 2010年春予定

プレイアーツ改 ヲルバ=ユン・ファング



衣装の鮮やかな青や、身の丈ほどの大きなヤリを見事に再現。よく見ると、右肩にはルシの烙印が刻まれている。スノウの烙印との違いなども見比べてみたい。

価格： ¥4,200（税込）
発売： 2010年春予定



「HD機のおかげで感情表現はかなりリアルになりました（鳥山氏）」

世界観などの事前知識がなくてもプレイには問題はない

――後半になって公開されたシドとダイスリーについて、それぞれどのようなキャラか教えてください。

鳥山：まずシド・レインズですが、ゲーム中では主にレインズと呼ばれますね。『FF』シリーズ中、最も若くてイケメンなシドです。これまでのシドの、おじさんやおじいさんといったイメージからは一変しましたが、彼が指揮する「騎兵隊」というのは飛空艇を母体にしており、『FFXIII』でもシド＝飛空艇というキーワードは健在です。ダイスリーは聖府の代表者で、パージ政策を主導しているほか、ルシになったライトニング達の抹殺指令も出します。コクーンの行政は聖府が統括していますが、その上にはファルシがいて、ときおり神託のようなものを与えます。その神託を、ダイスリーがファルシの代弁としてコクーン市民に告げている形です。

――物語と密接に絡む世界観ですが、今回は少しイメージが伝わりにくい印象を受けますが……。

鳥山：固有名詞が先行して、難しいというイメージにつながっているのかもしれませんが、基本的にはゲーム中でちゃんと説明されます。物語はコクーンやパルスといった世界観よりも、人間ドラマが中心になって展開していく形です。世界観についてはミスリードさせるように狙った部分もありますが、ゲームをプレイすればしっかり理解できるようにはなっていますよ。

――パルスとグラン＝パルスは同じものなのですか？

鳥山：呼び方が違うだけで同じものです。コクーンに住んでいる人間は、蔑称の意味で「下界」と書いてパルスと呼びます。逆に、パルスに住んでいる者にとっては「偉大な土地」という意味でグラン＝パルスと呼んでいます。ワールドの名称的にはグラン＝パルスが正しいです。

――今回のチョコボは個性的なデザインですね。

鳥山：あれは、グラン＝パルスに生息するチョコボです。特徴的なもみあげなどは、パルスのチョコボ限定だったりします。チョコボに乗れるようになるとグラン＝パルスでの冒険が快適になりますが、チョコボはグラン＝パルスに到達してすぐに乗れるわけではなく、チョコボに乗るためのミッションをクリアする必要があります。チョコボは単なる移動手段だけでなく、お宝探しの要素もあるので、1つのミニゲームとしても楽しめますよ。

――ちなみに、モーグリは今回は登場しませんか？

鳥山：隠しキャラとしていることはいますよ。どんな登場になるかは、プレイしてからのお楽しみに。

――ゲームをプレイする前の心構えとしては、世界観にとらわれず、人間ドラマに注視していれば、自然と『FFXIII』の世界を理解できる感じなんですね。

鳥山：そうですね。キャラ同士のやり取りのなかで、パルスやルシの意義もそれとなく語られます。なので、世界観について最初はわからなくても心配ありません。そもそもスノウもよくわかっていませんし（笑）。

――スノウの話が出ましたが、スノウ役の小野さんには、彼を演じるときに「熱血バカで」と、びっくりするような注文を出されたとお聞きしたのですが？

鳥山：スノウはああいうキャラですからね（笑）。小野さんはときどきカッコよく演じてしまうことがあったのですが、「いや、スノウはもっとバカっぽくお願いします」と伝えたりもしました。物語のなかでも彼は考えなしに行動や発言をするのですが、それが原因でほかのメンバーに手を出されることが多いんです。殴られたり吹っ飛ばされるシーンが、人一倍多いかもしれません。

年末年始は『FFXIII』という"お祭り"で盛り上がりたい

――国内版の開発が終わって、今はどんな心境ですか？

鳥山：まだ「終わった」という印象はないんですよね。海外版や小説などの展開が残っていますし。その根幹部分である第一歩が、ようやく完成したといった感じです。

北瀬：なんだかんだで5年近く付き合ってきた作品ですから、キャラクターにも愛着がわいています。国内版が完成したからといって頭からバッサリ切り捨てるようなことはせず、長く愛していきたいですね。ユーザーさんにとって、『FFXIII』は「ファブラ ノヴァ クリスタリス」のプロジェクトの始まりの作品でもありますし。

――『FFアギトXIII』や『FFヴェルサスXIII』とは、どのような共通点があるのでしょうか？

北瀬：ファルシやルシなどの用語自体は、ほかの作品でも生きてきます。ただ、その意味が同じであるとは限りません。『FFXIII』ではファルシなどの意味を明確に説明していませんが、そこはほかの作品で補足されるかもしれません。もしかしたら、3作品すべてプレイしても謎が解明しない可能性もあります。少し詳しく説明しますと、『FFXIII』のファルシはクリスタルの神が創り出したものなのです。そのときに、クリスタルの神に宿る使命などがファルシにもある程度受け継がれます。そして、さらにファルシがその使命を果たすためにルシを生み出していくんです。このあたりの意味や解釈は、きっと3作品でも異なる形になるでしょう。

――今後の展開も非常に楽しみですが、その第一歩としての『FFXIII』の見どころを教えてください。

鳥山：自分は以前から言っていますけど、キャラの表情ですね。HD機になることで、自分たちが満足できるほどの作り込みが可能になりました。怒りや悲しみの表情などがシリーズでも最高峰のデキなので、感情移入もしやすいと思います。ムービーでもリアルタイムのイベントでも、そこはぜひ注目していただきたいですね。

北瀬：自分はバトル部分の"遊び"ですかね。とくに、グラン＝パルスに到達してからはモンスターの強さがケタ違いに上がって、より盛り上がりを見せます。ミッションのなかには超巨大サイズの敵もいますので、みなさんにもぜひ挑戦してほしいですね。

――最後に、ファンにメッセージをお願いします。

北瀬：年末年始は1年で業界的に一番盛り上がる時期ですので、そこの時期に発売できたからには、多くの方に遊んでいただきたいですね。『FFXIII』の発売はある意味"お祭り"だと思いますので、自分達もユーザーさん達と一緒に楽しみたいです。

鳥山：『FFXIII』は"新世代のRPG"というテーマを掲げ、見事それにふさわしい作品に仕上がったと思います。しばらくぶりの重厚長大なRPGだと思いますので、年末年始に腰をすえて遊んでみてください。

グッズ情報② 小物・アクセサリ編

ここでは小物やアクセサリ類のグッズを紹介。特にアクセサリについては、野村氏がデザインをするときに考案した構造を忠実に再現されているので要注目だ。

キーホルダー <ライトニング>



価格： ¥1,995（税込）
発売： 今冬予定

▲ライトニングが持つ折り畳める剣をモチーフにして作成！

オリジナルTシャツ <オーディン/シヴァ>

ゲーム中に登場する召喚獣がデザインされた、アート色の強いTシャツ。オーディンはピンク、シヴァはブルーの色がワンポイントとしてさし込まれている。



オーディン

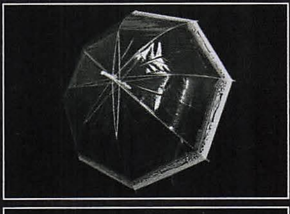


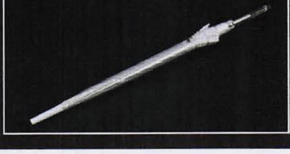
シヴァ

価格： ¥4,095（税込）
発売： 発売中

オリジナルアンブレラ

『FFXIII』の世界をイメージしたオリジナルのカサ。この商品はスクウェア・エニックスのグッズ専門店か、通販限定での販売となっているので注意しよう。





価格： ¥1,500（税込）
発売： 発売中



SPECIAL 2
DESIGNER INTERVIEW

野村哲也氏
Tetsuya Nomura

ライトニングなどメインキャラクターのほか、聖府側のキャラもデザインした野村氏。過去の作品同様、本作でも魅力あふれるキャラが勢揃いとなったが、彼らのデザインにはどのような裏話があったのだろうか……。

今だから語れる、メインキャラクターの数々の秘話

シドは若くしようと思ってデザインしたわけではない

――野村さんが今回デザインしたのは、メインキャラ6人にセラとレインズ、そしてダイスリーの9人ですが、なかでもシド・レインズの外見には驚かされました。

野村：発注当初から今のような美形のイメージでしたが、年齢の設定が一度ダイスリーと近いキャラになったんです。でも、今回のメインキャラに正統派の青年がいなかったんですね。スノウは設定から小ギレイにはしなかったし、先に完成していた聖府のロッシュは堅い武人のようなイメージだったので、彼らと近しい年齢に寄せつつも当初のイメージに近い、物腰が柔らかくも鋭さをも持つイメージの美形にさせてもらいました。

――従来のシドと比べると見た目から一変した感じです。

野村：発注当初は、レインズがシドだということは自分も知らなかったんです。発注時の名前は“レインズ”だったので、逆に自分のほうから「今回はシドいないの？」と聞いていたぐらいですから。なので、別に今回のシドをあえて若くしてみようと思ってデザインにしたわけではありませんが、途中でレインズがシドと知り、たまにはこういうシドもいいんじゃないかなと仕上げました。

――ダイスリーもデザインされたとのことですが？

野村：ダイスリーは元々自分が描くキャラではなかったのですが、聖府の代表と聞いて、自分から志願して描かせてもらいました。まぁ、おじさんキャラを描きたかったという部分もありますけど（笑）。ただ、結構苦労して描いたわりに、意外と出番が少なくて残念でした。

――彼らのデザインのコンセプトとは何でしょう？

野村：ダイスリーもレインズも、聖府の“聖”という文字をイメージさせるように純白系の服装にしています。ダイスリーのほうはコクーン代表ですので、より神聖に見える装飾なども身に付けています。レインズはロッシュとの差別化を図るために、服はほぼ同じですが色合いを対照的にしました。ただ、初期の映像では白い格好の兵士などが多かったので、自分は聖府内部は白でカラーが統一されていると思っていたんです。でも実は結構黒服も多いことがあとから知ったんですよ（笑）。

キャラクターデザイン時にはアクセサリの構造も細かく設定

――初期のデザインと比べると、スノウにはネックレスが追加されるなど、いろいろと変化が見られますね。

野村：単純に、デザイン時点で手が回らなかったので、あとから追加しました。スノウのネックレスは発注時からあったのですが、そういった細かい部分を描くよりも、とにかく次のキャラを先に描き上げるほうが優先でした。あのネックレスは片方だけチェーンが2重になっていたり、ライトニングのペンダントだと3つの石が組み合わさっていて上下に動くようになっています。こういった構造のすべてがゲーム中に反映されているわけではありませんが、自分はキャラクターのデザイン時には可能な限りこういった細かい設定まで考えますね。

――それらのアクセサリは、スクウェア・エニックスからグッズとして販売されていますね。

野村：再現するのは難しそうだなと思いながら描きました。これまでの例からして『FFXIII』でもグッズを作るのだと予想はしていましたが、最初からグッズ販売を前提にデザインしたわけではありません。ですから、グッズ開発のスタッフから「このアクセサリの構造は再現しないとダメですか？」と、案の定聞かれました（笑）。

――多くのキャラをデザインしたと思いますが、そのなかで描きやすかったキャラと描きにくかったキャラは？

野村：描きやすかったのは、やはり一番最初に描いたライトニングです。描き上がるまでに試行錯誤はありましたが、完成した時点でいいキャラになる予感はありました。逆に一番苦労したキャラはファングかな。何が苦労したかというと、衣装のサリー部分です。身体に巻きつける構造が調べてもよくわからなくて、自分の思うようにデザインするのが大変でした。ヴァニラと似たような雰囲気を残しつつ、見た目に新鮮味があるような姿にするのも悩んだ部分です。ファングはメインキャラのなかで最後に公開されるキャラだったのですが、ファンの方の反応が一番心配なキャラでした。



メインキャラクターデザイン
野村哲也氏

『FFVII』以降、数多くの作品でメインキャラクターのデザインを担当。『キングダム ハーツ』シリーズでは、ディレクター業も手掛けている。

シルバーペンダント <ライトニング>

ゲーム中でライトニングが実際に身に着けているペンダント。形は“稲妻”をかたどっている。中央の溝にはめ込まれた3つの石は、揺らすと上下に動く。

価格： ¥13,650（税込）
発売： 2010年1月予定



エンゲージペンダント <セラ>

スノウとセラがお揃いで着用しているペンダントを、シルバーで再現。コクーンをイメージした球体の上にエンゲージリングを掛け、プレミア感もタップリ。

価格： ¥24,150（税込）
発売： 今冬予定



シルバーペンダント <l'Cie>（ルシの烙印）

ルシが背負う烙印をかたどったペンダント。烙印の雰囲気を再現するため、落ち着いた色合いでデザイン。ちなみに中央に目は現れないのであしからず。

価格： ¥16,800（税込）
発売： 発売中





SPECIAL 3
バトルQ&A

阿部雄仁氏
Yuuji Abe

『FFXIII』の"語り手"となる最後の人物は、バトルプランナーの阿部氏。新ATBやオプティマなどの採用で斬新な形へと仕上がった本作のバトルだが、そんなバトルに関する疑問を改めて阿部氏にぶつけてみた！

バトルの疑問をプランナーにQ&Aで直撃!!

Q 初心者にも役立つオススメのオプティマ編成を教えて!

阿部雄二（以下、敬称略）：オーソドックスな組み合わせは、アタッカー1人にブラスター2人ですね。ブラスターで増やしたチェーンボーナスを、アタッカーが維持して攻めることができます。ある程度ゲージを維持できたら、今度は3人をブラスターにして一気にブレイクを狙ってみてください。

Q ディフェンダーの使い方がイマイチわからないです

阿部：例えばHPの低いキャラが敵に狙われそうなときに、ディフェンダーは攻撃を引きつけて守ることができます。ロールボーナスによって自分以外の味方の耐性も上昇するので、攻撃が激しい場面で役立ちますね。このロールになったキャラは、通常よりも約3割ぐらいダメージを抑えられます。この効果はロールレベルが上がるほどアップして、レベルが最大ではかなりの効果を実感できるはずです。しかもロールの効果は重複するので、全員がディフェンダーのロールになれば、最高で6割ぐらいのダメージを軽減できますよ。ですから、敵の大技が発動しそうな瞬間だけ全員をディフェンダーに変えて耐える、というようなテクニックも有効でしょう。

Q ヒーラーが使う「ケアル」の回復量は何で決まるの?

阿部：従来では攻撃魔法は魔力、回復魔法は精神などのステータスが影響していましたが、今回は攻撃と回復ともに「魔法攻撃力」というステータスが影響しています。ヒーラーは序盤ですと1人いれば「ケアル」で十分対応できるのですが、後半になると2人以上をヒーラーにしてセットで使うというスタイルがオススメになります。同じロールを2人以上組み込めば、ロールボーナスが上がって回復の効率がよくなりますからね。

Q エンハンサーと比べてジャマーの使いどころがわかりません

阿部：エンハンサーが使う「プロテス」や「シェル」などの強化魔法は、確実に成功しますがそのぶん効果は控えめです。弱体魔法は敵ごとに効果の成否が明確にあり、状態異常の耐性を持つ相手には効きにくいんです。ですが、成功したときの効果は絶大なので、積極的に狙ってみる価値はあります。弱体化させた敵に対し、強化させたキャラで弱点を攻撃すれば、5倍近いダメージは狙えます。終盤になるほど、エンハンサーとジャマーの組み合わせが活躍するでしょう。弱点属性を突いたり敵を弱体化すると、チェーンボーナスの増加率もよくなるのでバトルがより有利になりますね。

Q バトルが開始してすぐに戦うよりも強化や弱体をしてからのほうがいい?

阿部：そうですね。強敵に対してはそれが有効だと思います。とくに、エンハンサーのサッズとジャマーのヴァニラの組み合わせは強力ですよ。ほかにも、ホープとファングの組み合わせも安定します。ただ、この組み合わせが正しいわけではありません。苦戦する戦いでは、編成とオプティマを変えて、あれこれ考えてみてください。

Q チェーンボーナスを効率よく増やす方法を知りたいです!

阿部：一番手っ取り早いのはブラスターで攻めることですね。ほかにも敵の弱点属性を突いたり、敵を弱体化させるとさらにボーナスがアップします。ですが、敵にはチェーン耐性というのがあり、耐性が高い敵はなかなかブレイクできません。なかには、状態変化をした際にチェーンをリセットするイヤな相手もいます（笑）。

Q 敵をブレイクするとどんなメリットがあるの?

阿部：攻撃のダメージが増えます。あとはブレイクでチェーンボーナスが増えるので、弱体魔法の成功率も上がりやすいです。ブレイクすると攻撃ばかりに目が移りがちですが、一度ジャマーのロールで弱体魔法を使うと、おもしろいほどにダメージが上昇しますよ。また、ブレイク後には打ち上げもできます。打ち上げ中はこちらから敵を一方的に攻撃できますね。打ち上げた敵を3人でテンポよく攻撃し続けると、空中に打ち上げ続けることも可能です。ほかにも、打ち上げた敵を攻撃すると通常よりチェーンボーナスが上がります。攻撃すればするほど、ダメージも飛躍的に上がっていく感じですね。

Q ブレイク状態の敵をできるだけ長く攻撃したいんだけど?

阿部：ブレイクしている時間は、直前のチェーンゲージの持続状況で変わります。3人ともブラスターにすればすぐブレイクできますが、そのぶんブレイクの時間は短くなってしまうんですね。ですから、ボス戦などで長くブレイクを維持したいときは、アタッカーでチェーンを持続させながらブレイクしてください。ただ早くブレイクすればいいというわけでもないので、そのあたりも考えながらオプティマを編成してみてほしいですね。

Q オートコマンドと直接入力はどっちほうがいいの?

阿部：やり込めばオートコマンドよりも直接コマンドを

インタビューこぼれ話

阿部氏との一問一答で判明した、さまざまなこぼれネタをピックアップ。なかには、目からウロコ的な情報もあるのでお見逃しなく！

●スノウはディフェンダー向き!

阿部：ディフェンダーのロールは、スノウのものが一番HPが成長します。ですから、パーティの壁としてはスノウが一番適役でしょう。バトルではキャラの残りHPに応じて状態が3段階に変化しますが、このロールで比較的HPが多く残っていると、キャラによってはカウンター系のアビリティが発動します。ちなみに、同じディフェンダーでも、ライトニングは敵の攻撃を引きつけて回避することに重点を置いたデザインになっています。



◀頑丈な肉体を持つだけにHPも多くなるスノウ。最終的にどこまで上がるのか楽しみだ。

●オプティマチェンジでATBゲージを回復

阿部：ATBゲージを使ったあとにオプティマを切り替えると、実はATBゲージが回復するんです。そのため、ストックしたコマンドの最後のアクションが終わる瞬間にオプティマを切り替えれば、即座に別の行動を実行できます。ただし、これは連続で行うと無効で、約12秒のインターバルが必要です。あとは、⊗ボタンでコマンドをキャンセルするテクニックも重要ですね。コマンド実行中に攻撃を受けて、ピンチになったら行動をキャンセルして回復する、というのも大事でしょう。実行されなかったコマンドのコストのぶんのATBゲージは次に持ち越されますので、ムダにはなりません。

●ロールボーナスを最大限に利用する

阿部：今回のバトルは特に後半戦でより激しくなり、ロールボーナス効果を狙うのに慣れてくると手を休めるヒマはないかもしれません。オプティマの切り替え演出終了時でもロールボーナスの効果は発揮されるので、やろうと思えば、「ファイア」をアタッカーのボーナス効果



「終盤のバトルはACTに近い感覚です」

入力したほうが、バトル時間は早くなるし評価も高くなると思います。スタッフでもうまい人はオートに頼らず、1つずつコマンド入力してますから。そういった部分も含めて、今回はシリーズで最もプレイヤーの力量が試されるバトルになるかもしれません。

Q やっぱりコストが高い攻撃のほうが与えるダメージも大きい?

阿部：そうとは限りません。例えば魔法の強さなのですが、これまでは「ファイア」よりも「ファイガ」のほうが、敵単体や複数に対しても基本的に高威力でしたよね。でも今回はATBの使用コストを指針としてアビリティに上下関係がないんです。ですから単体では「ファイガ」を1回使うより、「ファイア」を3回連続で使うほうが総ダメージが高い場合もあります。シリーズを通してプレイしているスタッフからは、なぜ「ファイガ」のほうが弱いの？　という突っ込みもありましたが（笑）。

Q バトルの展開が速すぎてついていけないのですが……

阿部：オプションでATBの流れを「ゆっくり」にしてみましょう。今回は従来のATBにあった「ウェイトモード」がなく、コマンド選択中でも常に時間が流れます。ですから通常のスピードが速くて考える時間が足りないという方は、「ゆっくり」に設定してみてください。

Q 今回は防具がないけれども防御力はどうやって上げるの?

阿部：防御力は「物理耐性」や「炎耐性」などで増減します。これらの耐性を上げたい場合はアクセサリを装備したり、バトル中に「プロテス」の魔法を使ったりしてください。ちなみに、ATBゲージの上昇速度は「ATBレベル」が上がるほどに比例して速くなります。

Q リザーブスモークがなかなか手に入らなりません……

阿部：実はあれはリザルトの評価が低いほど、多く手に入る仕組みです。ですから、なかなかバトルで入手できない人は上級者という証です。こういった仕様はバトルが苦手な人への救済処置の1つですね。

Q 「ライブラ」を使うと敵のどんな情報がわかるの?

阿部：敵の弱点属性や最大HPのほか、バトルタイプの特徴などの情報が判明します。味方キャラのAIも「ライブラ」の判明情報を認識するので、例えば炎属性が効かないとわかった敵には「ファイア」のコマンドを選択しません。ただ、1回だけでは全情報が開示されないので、重ねがけすることも大事です。こんなに「ライブラ」を多用するのはシリーズでも初でしょう（笑）。

Q 「ライブラ」を使うとTPがすぐに減るけどどう溜めたらいいですか?

阿部：敵を倒したときに増えるほか、ATBゲージを最大まで溜めて一気に使い切ると少し増えます。ほかにもアイテムで増やすこともできますが、コストパフォーマンス的にはバトルリザルトで高ランクを獲得するのが一番効率がいいです。戦った敵のレベルが高いほど、高ランクを獲得したときにTPがアップしますよ。

Q リザルトランクが低いと何か不利になるのでしょうか?

阿部：バトルリザルトで高評価を獲得するとレアアイテムがもらえる確率が上がりますが、それほど劇的な差はありませんね。評価が低い場合でも、例えば★1よりも★5のほうがもらえるCPが多くなるといった変化はありません。そこに差を付けると、ゲームのうまい人とそうでない人の格差が広がって、ゲームデザイン的にも問題がありますから。CPは従来の経験値と同じ扱いで、モンスターごとに設定された量がもらえます。バトルに参加していない待機メンバーにも同じ量が入るので、使っていないメンバーを育てるときに困ることはないですね。リザルトランクは、あくまでプレイヤー側のやり込み指針の1つとして楽しんでもらえたらと思います。

Q 奇襲攻撃を決めるコツがあればぜひ教えてください!

阿部：基本的には敵を引き寄せた状態で一度逃げて、相手が引き返そうと背を向けた瞬間に接触する……といったところでしょうか。奇襲成功のポイントは、相手のアイコンに「！」マークが出ていない状態で接触することです。ようは発見されなければいいのですが、実際やってみると難しいですね。リザーブスモークのなかには、自分の気配を消して敵に発見されにくくするものもあるので、奇襲したいときに活用してみてください。攻撃用と防御用のリザーブスモークは併用できるので、ボス戦前に使用しておくと万全の状態で挑めますね。なかには、リザーブスモークを使用すると、あっという間にバトルが終わってしまうケースもあるぐらいです。



バトルプランニングCOディレクター
阿部雄仁氏

バトルパート制作が本格化する段階で参加。バトルを総合的に監修。過去に『キングダムハーツⅡFM』で、XIIIキノコとのバトルも担当。

で命中させることもできます。演出の長い技だとやりやすいので、このテクニックをぜひ試してみてください。



◀ロール切り替えのこのエフェクトが見えた瞬間には、ロールボーナスも発生している。

●ロケーションごとに攻略法が異なる

阿部：私はよくライトニング、ファング、ホープの3人パーティを使っていたのですが、この組み合わせだとどうしても苦戦する場所が出てきます。実はロケーションごとに、「ここはこのロールにすると進みやすい」といった調整がされているので、プレイに詰まった場合はキャラやロールを変えて再挑戦してみてください。今回はリスタート機能が非常に便利で、バトル直前の情報を維持してすぐに再挑戦できるようになっています。セーブポイントも多いので改造にも困りませんよ。

●ピンチのときは召喚獣を呼び出そう

阿部：今回も召喚獣は入手するまでが大変ですが、苦労するだけあり戦力としては頼もしいですね。しかも召喚獣は帰還するときにメンバーのHPを全回復してくれるので、ピンチのときの切り札としても使えるんです。個人的にお気に入りの召喚獣はヴァニラのヘカトンケイルで、ドライビングモード時にガトリングなどで一斉射撃できるのが爽快です！　あのときだけ、違うゲームを遊んでいるような感覚になりますよ。ただ、私のプレイではヴァニラを操作キャラとして使うことはあまり多くないんですけれども（笑）。



◀ドライビングモードになったヘカトンケイルは、ガトリングガンやレーザーを発射する!

FINAL FANTASY SERIES RECOLLECTION

ともに造り出す究極のファンタジー。その中では生も死も甘美な夢

イデア(『FFⅧ』より)

『FF』シリーズ感動の系譜

『FF』シリーズでは、ユーザーが共感するさまざまな物語が紡がれてきた。
『FFⅩⅢ』が発売されたこの機会に、あらためてシリーズが歩んできた道のりと、
各作品が描き出した物語の魅力を再確認しよう。



22年間で生み出された感動の物語の数々

1987年12月18日から2009年12月現在まで、約22年という長きにわたって続く『FF』シリーズ。下にまとめたのは、今までに発売された"ファイナルファンタジー"と題されたタイトルの一覧である。リメイクなどを含めると総数は100を超え、そのいずれもが我々に新しい驚きと感動をもたらしてくれた。そうした驚きや感動を忘れないように、ここからは年表とともにシリーズの歩みを再確認し、さらに印象的なイベントをつないだ「プレイダイジェスト」によって各作品の物語を回想してみる。いずれも膨大なシナリオ量を誇るため、細部にわたる紹介はできないが、思い入れのあったシーンを思い出すきっかけにしてほしい。



▲2008年には、20周年記念作品として『ディシディア ファイナルファンタジー』が発売され、大ヒットとなった。

『FF』シリーズ作品の発売年表　1987〜1998年

	発売タイトル
FINAL FANTASY I	12/18:『ファイナルファンタジー』(FC) 12/22:『ファイナルファンタジー』(MSX2) 2/27:『ファイナルファンタジーI・II』(FC)
FINAL FANTASY II	12/17:『ファイナルファンタジーII』(FC) 2/27:『ファイナルファンタジーI・II』(FC)
FINAL FANTASY III	4/27:『ファイナルファンタジーIII』(FC)
FINAL FANTASY IV	7/19:『ファイナルファンタジーIV』(SFC) 10/29:『ファイナルファンタジーIV イージータイプ』(SFC) 3/21:『ファイナルファンタジーIV』(PS)
FINAL FANTASY V	12/6:『ファイナルファンタジーV』(SFC) 3/19:『ファイナルファンタジーV』(PS)
FINAL FANTASY VI	4/2:『ファイナルファンタジーVI』(SFC)
FINAL FANTASY VII	1/31:『ファイナルファンタジーVII』(PS) 10/2:『ファイナルファンタジーVII インターナショナル』(PS)
ANOTHER	6/28:『聖剣伝説 〜ファイナルファンタジー外伝〜』(GB) 9/10:『ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト』(SFC) 6/20:『ファイナルファンタジータクティクス』(PS)

※表には、発売日とタイトルのほか、対応ハードを記載(ハードの種類とその略記については下を参照)。基本的に、タイトルに「ファイナルファンタジー」の記載があるものをとりあげており、最初に発売されたナンバリングタイトルは青字で示している。複数タイトルのセット品、同じハードにおける廉価版は含んでおらず、ダウンロード販売版も一部除外している。

FC：ファミリーコンピュータ
SFC：スーパーファミコン
GB：ゲームボーイ
N64：ニンテンドー64
GBA：ゲームボーイアドバンス
DS：ニンテンドーDS
Wii：Wii
Wii/VC：Wii/バーチャルコンソール
Wii/WW：Wii/Wiiウェア
WSC：ワンダースワンカラー
PS：プレイステーション
PS2：プレイステーション2
PSP：プレイステーション・ポータブル
PS3：プレイステーション3
PS3・PSP/GA：PS3・PSP/ゲームアーカイブス
Xbox360：Xbox 360
MSX2：MSX2
WIN：Windows PC
iアプリ：iアプリ
EZアプリ：EZアプリ
S!：S!アプリ

1987〜1990年

野心作からヒットシリーズへ 大作へと進化していく80年代の『FF』

まだ年号が昭和であった1987年、記念すべきシリーズ第1作がFCで発売された。前年に発売された『ドラゴンクエスト』の大ヒットによってRPGブームが到来するなか、サイドビューのバトル画面やクラスチェンジのシステムなど、ひときわ野心的な特徴がユーザーの注目を集めた。その後も続編が発売されるたびに斬新なシステムが搭載され、やがて確固たる大作として認知されていった。

この時代の主な出来事

- 国鉄民営化……1987年
- リクルート事件……1988年
- ソウルオリンピック……1988年
- 昭和天皇崩御……1989年
- ベルリンの壁崩壊……1989年

1991〜1994年

SFCの黄金時代を牽引した 感動的な物語を提供する作品

シリーズとして初めて国内での販売本数が100万本を超えた『FFIII』の人気を受けてSFCに登場した『FFIV』は、高品質のグラフィックやシステムの完成度の高さに加え、キャラクター描写を重視したシナリオが話題となった。物語による感動を提供するという特徴は、以降にも引き継がれる。時代が平成に移り、SFCの黄金時代が到来するなかで、『FF』は日本を代表するシリーズに成長していった。

この時代の主な出来事

- 雲仙普賢岳で火砕流発生……1991年
- 湾岸戦争……1991年
- ソビエト連邦崩壊……1991年
- バルセロナオリンピック……1992年
- Jリーグ開幕……1993年

1995〜1998年

PSへと舞台を移し 3Dポリゴンによる新世代のRPGが誕生

次世代機の競争が展開された90年代中盤、PSで『FFVII』が発売された。これまでとはうって変わった3Dポリゴンを利用したゲーム画面は、発表当初ファンを驚かせ、またわずかに不安も抱かせたが、それは現在にいたる進化への布石であったといえる。発売後に不安は払拭され、今まで以上に人物の内面に深く迫る物語と、それによってより魅力的になったキャラクターに大きな人気が集まった。

この時代の主な出来事

- 地下鉄サリン事件……1995年
- アトランタオリンピック……1996年
- 香港返還……1997年
- 1998 FIFAワールドカップ(フランス)……1998年
- 7桁の郵便番号が導入……1998年

『FF』シリーズ作品の発売年表

1999年 | 2000年 | 2001年 | 2002年 | 2003年 | 2004年 | 2005年 | 2006年 | 2007年

FINAL FANTASY I
- 12/9:『ファイナルファンタジー』(WSC)
- 10/31:『ファイナルファンタジー』(PS)
- 3/1:『ファイナルファンタジー』(iアプリ)
- 7/29:『ファイナルファンタジーI・IIアドバンス』(GBA)
- 8/19:『ファイナルファンタジー』(EZアプリ)
- 7/3:『ファイナルファンタジー』(S!アプリ)
- 4/19:『ファイナルファンタジー』(PSP)

FINAL FANTASY II
- 5/3:『ファイナルファンタジーII』(WSC)
- 7/29:『ファイナルファンタジーI・IIアドバンス』(GBA)
- 6/7:『ファイナルファンタジーII』(PSP)
- 10/31:『ファイナルファンタジーII』(PS)
- 2/4:『ファイナルファンタジーII』(iアプリ)
- 12/16:『ファイナルファンタジーII』(EZアプリ)
- 7/3:『ファイナルファンタジーII』(S!アプリ)

FINAL FANTASY III
- 8/24:『ファイナルファンタジーIII』(DS)

FINAL FANTASY IV
- 3/28:『ファイナルファンタジーIV』(WSC)
- 12/15:『ファイナルファンタジーIV アドバンス』(GBA)
- 12/20:『ファイナルファンタジーIV』(DS)

FINAL FANTASY V
- 10/12:『ファイナルファンタジーV』(GBA)

FINAL FANTASY VI
- 3/11:『ファイナルファンタジーVI』(PS)
- 11/30:『ファイナルファンタジーVI』(GBA)

FINAL FANTASY VII
- 9/24:『ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-』(iアプリ)
- 1/26:『ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-』(PS2)
- 11/1:『ダージュ オブ ケルベロス ロスト エピソード ファイナルファンタジーVII』(iアプリ)
- 1/30:『ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-』(S!アプリ)
- 4/5:『ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-』(EZアプリ)
- 9/13:『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』(PSP)

FINAL FANTASY VIII
- 2/11:『ファイナルファンタジーVIII』(PS)
- 10/3:『ファイナルファンタジーVIII』(WIN)

FINAL FANTASY IX
- 7/7:『ファイナルファンタジーIX』(PS)

FINAL FANTASY X
- 7/19:『ファイナルファンタジーX』(PS2)
- 1/31:『ファイナルファンタジーX インターナショナル』(PS2)
- 3/13:『ファイナルファンタジーX-2』(PS2)
- 2/19:『ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション』(PS2)

FINAL FANTASY XI
- 5/16:『ファイナルファンタジーXI』(PS2)
- 4/20:『ファイナルファンタジーXI』(Xbox360)
- 4/20:『ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝』(PS2・WIN)
- 11/7:『ファイナルファンタジーXI』(WIN)
- 11/22:『ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵』(PS2・WIN・Xbox360)
- 4/17:『ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影』(PS2・WIN)
- 9/16:『ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛』(PS2・WIN)

FINAL FANTASY XII
- 3/16:『ファイナルファンタジーXII』(PS2)
- 4/26:『ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング』(DS)
- 8/9:『ファイナルファンタジーXII インターナショナル ゾディアック ジョブ システム』(PS2)

FINAL FANTASY XIII

ANOTHER
- 2/14:『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』(GBA)
- 8/8:『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』(N64)
- 8/30:『聖剣伝説 -ファイナルファンタジー外伝-』(S!アプリ)
- 11/6:『聖剣伝説 -ファイナルファンタジー外伝-』(iアプリ)
- 2/5:『聖剣伝説 -ファイナルファンタジー外伝-』(EZアプリ)
- 5/10:『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』(PSP)
- 8/23:『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト』(DS)
- 10/25:『ファイナルファンタジー タクティクス A2 封穴のグリモア』(DS)

1999〜2001年

PS2でさらなる進化をとげる表現力

『FFVIII』『FFIX』が発売される頃には、もはやヒットは当然のこととなっていた『FF』シリーズ。そして、21世紀には、まさに新たな世紀にふさわしい作品として『FFX』が発売。フェイシャルモーションによるキャラクター表現力の進化は、多くのシリーズファンをうならせた。

この時代の主な出来事
- AIBO発売……1999年
- そごう倒産……2000年
- シドニーオリンピック……2000年
- 9・11事件(同時多発テロ)……2001年
- 米軍アフガニスタン侵攻……2001年

2002〜2003年

ネットワークゲーム人口の増加を促した『FF』

1人用RPGというイメージを払拭するように、『FFXI』が2002年に発売。日本を代表するRPGシリーズがMMOとして登場することで、国内のネットワークゲームのプレイ人口は大幅に増加した。以降、拡張データディスクの発売もあり、同作品には現在でも多くの人がログインしている。

この時代の主な出来事
- ゆとり教育開始……2002年
- 2002 FIFAワールドカップ(日韓共同)……2002年
- 小泉首相が北朝鮮を訪問……2002年
- イラク戦争……2003年
- 個人情報保護法成立……2003年

2004〜2007年

メインシリーズのほか、コンピレーション作品が展開

2000年代中盤には、PS2の性能を使い切った感のある完成度を見せつけた『FFXII』のほか、ナンバリングタイトルから派生したさまざまなタイトルが発売された。特に、『FFVII』の世界観を補完する「COMPILATION of FINAL FANTASY VII」の各作品は大きな話題となった。

この時代の主な出来事
- 自衛隊イラク派遣本格化……2004年
- アテネオリンピック……2004年
- 愛知万博……2005年
- 2006 FIFAワールドカップ(ドイツ)……2006年
- 北朝鮮が核実験を実施……2006年

1999~2009年

2008年	2009年

5/26:『ファイナルファンタジー』(Wii/VC)
6/24:『ファイナルファンタジー』(PS3·PSP/GA)

6/16:『ファイナルファンタジーII』(Wii/VC)
7/8:『ファイナルファンタジーII』(PS3·PSP/GA)

7/21:『ファイナルファンタジーIII』(Wii/VC)

2/20:『ファイナルファンタジーIV ジ・アフター -月の帰還-』(iアプリ)
5/15:『ファイナルファンタジーIV ジ・アフター -月の帰還-』(EZアプリ)
11/4:『ファイナルファンタジーIV ジ・アフター -月の帰還-』(S!アプリ)
7/21:『ファイナルファンタジーIV ジ・アフターイヤーズ -月の帰還-』(Wii·VC)
8/4:『ファイナルファンタジーIV』(Wii/VC)
10/5:『ファイナルファンタジーIV』(iアプリ)
12/10:『ファイナルファンタジーIV』(EZアプリ)

9/4:『ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII- インターナショナル』(PS2) ※アルティメットヒッツとして発売
4/10:『ファイナルファンタジーVII インターナショナル』(PS3·PSP/GA)

9/24:『ファイナルファンタジーVIII』(PS3·PSP/GA)

※表には、発売日とタイトルのほか、対応ハードを記載(ハードの種類とその略記については下を参照)。基本的に、タイトルに「ファイナルファンタジー」の記載があるものをとりあげており、最初に発売されたナンバリングタイトルは青字で示している。複数タイトルのセット品、同じハードにおける廉価版は含んでおらず、ダウンロード販売版も一部除外している。

FC:ファミリーコンピュータ
SFC:スーパーファミコン
GB:ゲームボーイ
N64:ニンテンドー64
GBA:ゲームボーイアドバンス
DS:ニンテンドーDS
Wii:Wii
Wii/VC:Wii/バーチャルコンソール
Wii/WW:Wii/Wiiウェア
WSC:ワンダースワンカラー
PS:プレイステーション
PS2:プレイステーション2
PSP:プレイステーション・ポータブル
PS3:プレイステーション3
PS3・PSP/GA:PS3・PSP/ゲームアーカイブス
Xbox360:Xbox 360
MSX2:MSX2
WIN:Windows PC
iアプリ:iアプリ
EZアプリ:EZアプリ
S!:S!アプリ

12/17:『ファイナルファンタジーXIII』(PS3)

3/25:『小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』(Wii/WW)
12/18:『ディシディア ファイナルファンタジー』(PSP)
1/29:『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム』(DS・Wii)
5/13:『ファイナルファンタジータクティクス』(PS3·PSP/GA)
6/30:『光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』(Wii/WW)
10/29:『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』(DS)
11/1:『ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング』(PSP)
11/12:『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』(Wii)

2008~2009年

過去作品がさまざまな機種でプレイ可能に

昨年、今年もシリーズの歩みは止まることがない。2007年には20周年を迎え、翌年、記念作品『ディシディア ファイナルファンジー』が発売された。また、過去の作品をWiiやPS3、PSPで楽しめるバーチャルコンソール、ゲームアーカイブスでの展開も注目されている。

この時代の主な出来事

- 北京オリンピック……2008年
- リーマン・ブラザーズ倒産……2008年
- 米大統領にバラク・オバマ氏が就任……2009年
- 自民党が第一党から転落……2009年
- 新型インフルエンザ流行……2009年

そして2010年~

PS3で発売された最新作『FFXIII』は、2009年内はもちろん、2010年も話題の中心にある作品の1つになることは間違いない。また、新たなMMORPG『FFXIV』も発表されており、『FFXI』のプレイヤーからは特に期待されている。これらをはじめ『FF』は以降も進化を続け、我々にかつて感じたことのない楽しみを提供してくれることだろう。

『FF』シリーズ緊急座談会 その I

世代を超えて支持されてきたさまざまな『FF』

編集A(30代/初FF『FFI』、以下編A): こうして"ファイナルファンタジー"の名を冠する作品を年表にまとめてみたわけだけど……やっぱスゲェな『FF』。ゲーム発展の歴史そのものというか、もはや1つのジャンルじゃん。
ライター①(30代/初FF『FFIII』、以下ラ①): 電撃ゲームスはジャンル=FFの表記にしましょうか?(笑) 並び称されるシリーズとして『ドラクエ』がありますけど、関連作品の数ではこちらが圧倒してますね。
編A: 昔は結構定期的に出てたんだな~。最近はナンバリングタイトルの出る間隔が長くなったかわりに、関連タイトルがいっぱい出てるね。うわ、シリーズはほぼプレイしたつもりでいたけど、やったことないの結構ある。特に最近のアプリ系は全滅だ、俺。
ラ①: ゲームはゲーム機でやる派ですものね、編Aさんは。逆に私はガジェット好きで、携帯とかもよくイジりますから、アプリ系のリメイク作や外伝もひととおり遊んでます。
編A: まだプレイしていない『FF』があるなんて、ある意味幸せな状況なのかも。俺が子供の頃なんて、次回作が待ちきれなくて、1つの作品を繰り返しプレイしてたもんな~。
ラ①: 子供時代は時間はあってもお金がないから、1本のゲームを繰り返し遊ぶけど、大人になるとお金はあっても時間がないから、結局そんなに数をこなせませんものね、実際。
編A: それもあるけど、当時は『FF』『ドラクエ』の出来が突出してて、ほかのRPGは物足りなかったからね。『FFI』とか『FFII』は、FC本体がブッ壊れるくらい遊んだ!
ライター②(20代前半/初FF『FFVII』以下ラ②): あ、私も『FFVII』にハマって以降、シリーズをさかのぼって『FFI』や『FFII』も遊びましたよ~。さすがに今遊ぶと古くさい部分もあるけど、やっぱおもしろいですよね~。ムービーもキレイで……。
編A: ??? 『FFI』や『FFII』にムービーなんてないぞ?
ラ②: あれ、『FFIV』と勘違いしてたかな? 『FFV』だったっけ??
編A: 『FFIV』や『FFV』にだってムービーはない! ROMカセットの時代だぞ、本当にプレイしてるのか!?
編集B(20代後半/初FF『FFIV』、以下編B): ラ②がプレイしたのは、PSで出た移植版ですよ、たぶん。
ラ②: そうですけど……。
ラ①: 『FFIII』以外の初期作品(『VI』まで)は、PSでリメイクされてますからね。その際、追加要素としてオープニングなどにCGムービーが採用されたはずです、確か。
編A: 同じ『FFI』や『FFII』でも、世代によって内容が違うのか!? これぞジェネレーションギャップ!!
ラ①: 『FF』といえば、大ざっぱにいうとSFC以前のドット絵時代を覚えている世代と、PSで出た3Dポリゴンの『FFVII』以降しか知らない世代に分かれますよね。
編B: ラ②なんて、まだいいほうですよ。リメイクとはいえ、シリーズはひととおり遊んでいますし。最近の若い人……というか、読者のなかには、PS2の『FFX』以降しか知らないという人もザラにいます。
編A: うわ~、俺も歳をとったハズだわ。知ってる? モーグリって語尾に「ニャー」ってつけてたんだよ。
ラ②: ハハハ、いやだな~、編Aさん。ネコちゃんじゃあるまいし、モーグリの語尾は「クポ」に決まってるじゃないですか!
ラ①: モーグリが初登場したFC版『FFIII』の話ですね。私ですら忘れかけてましたよ、そんなの(笑)。DSのリメイク版では、しっかり「クポ」に修正されてましたからね。
編A: ガッカリ魔法の代名詞といえば……アルテマ!
ラ②: 苦労してラーニングしたぶん、なかなかの威力だったような……。
ラ①: 編Aさんが言ってるのは『FFII』、ラ②君が言ってるのは『FFT』のアルテマのことですね。
編B: 最近のシリーズでは、もっぱら最強武器 or モンスターのイメージが強いですけどね(笑)。『FF』ジェネレーションギャップネタはそれくらいにして、これからの『FF』シリーズについて語りましょう。
編A: とりあえず、タイトル名がどんどん長くなってきてるよね。この調子でいくと、データ欄に名前が入り切らなくなるんじゃないかと心配。
ラ①: まず基本として、"ファイナルファンタジー"って入りますからね。タイトル数も今回で13、しかもすでに『XIV』(14)が発表されていますし、この人気が続けばどこまでナンバリング数が増えるやら(笑)。
編B: 数でいえば『パワプロ』の15……いや、『桃鉄』の16がMAXか。ぜひ記録を更新してほしいですね!!


▲シリーズの原点であるFC版『FFI』。その後の『FF』人気の礎となった。


▲リメイクの機会が多いのも人気の証。同じ『FFI』でもPS版は別モノ?

『FF』シリーズ回想企画

『FF』ナンバリングタイトル 12作品の物語を振り返る

ここからは、『FF』シリーズのうち『FF I』～『FFXII』までのナンバリングタイトルの物語をダイジェストで振り返る。印象的なイベントを中心に物語のおおまかな流れを追いかけているので、かつての感動を思い出し、自らの記憶にあらためて焼き付けながら読み進めてほしい。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

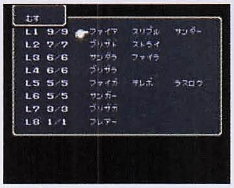
『FF』シリーズ回想企画　ファイナルファンタジー



●ハード:FC
●発売日:1987年12月18日
●価格:¥5,900(税抜)
●累計出荷本数:240万本 ※

のちの作品に多大な影響を与えた『FF』シリーズの原点

4つのクリスタルの力の影響を受ける世界を舞台に、失われたクリスタルの輝きを取り戻そうと戦う4人の光の戦士達の物語が描かれる。記念すべき『FF』シリーズの第1作目であり、サイドビューのバトル画面の採用や、キャラクターの攻撃アクションを表現する点など、映像面の演出が充実していた。また、4人のプレイヤーキャラクターに特徴の異なる6つのジョブを割り当てることが可能で、プレイヤーの好みに合わせたパーティ編成を楽しめるほか、条件を満たすことで、より強力な上級職にクラスチェンジする展開も用意されていた。


▲魔法は回数制で、ショップで購入して習得するシステムを採用。


▲イベントでクラスチェンジすると、キャラクターの外見も変化。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 光の4戦士



コーネリアを訪れた、クリスタルを持つ4人の若者。国王は、彼らこそ12人の賢者の1人、預言者ルカーンが語る世界を救済する光の4戦士だと見抜き、元騎士ガーランドにさらわれた王女セーラの救出を依頼する。

02 旅の始まり



王女が捕らわれているカオス神殿に到着した4戦士は、ガーランドを討伐して国王の命を果たす。そして国王から、自分達が持つクリスタルの輝きを取り戻すことが世界を救うことにつながると聞き、冒険に旅立つ。

03 海賊の討伐



クリスタルに輝きを取り戻す方法を探して旅する4戦士は、港町プラボカに立ち寄るが、町は凶悪な海賊に荒らされ閑散としていた。海賊を討伐し、頭領のビッケを改心させた一行は、彼から船を譲渡される。

04 エルフの王子の呪い



船出した4戦士は、プラボカで得た情報をもとに、エルフの城へ向かった。そこで、エルフの王子がダークエルフの王アストスの呪いで睡眠状態にあることを知る。一行は王子を救うため、アストス捜索に乗り出した。

05 運河の開通



アストスを倒し、薬作りに長けた魔女から目覚めの薬を調達した4戦士は、エルフの王子の眠りを覚ますことに成功する。その後、ニトロの火薬をドワーフに渡すことで運河を開通させた彼らは、外海へと旅立つ。

06 大地が腐敗する町



大地の腐敗に苦しむメルモンドの町を訪れた4戦士。町の人に頼まれ、原因と思われたアースの洞窟のバンパイアを討伐するが、腐敗は止まらない。一行は原因究明のため、賢者の洞窟のサーダのもとへ向かう。

07 土のカオスとの激闘



サーダから、腐敗の原因がアースの洞窟の深層にあると知らされた4戦士は、再び洞窟を探索。洞窟の奥で土のカオス・リッチと対峙する。リッチを倒すとクリスタルの1つに輝きが戻り、腐敗も食い止められた。

08 4体のカオスの存在



航海を続ける一行は、クレセントレイクの町で12人の賢者に出会う。賢者達は、世界にはリッチのほかに3体のカオスが存在し、それぞれのカオスがクリスタルの力をさえぎっていることを4人に教えるのだった。

09 飛空船の入手



火のカオス・マリリスを倒した一行は、次なる目的地を目指すが、それは船で向かうことができない場所だった。各地で得た情報から、飛空船の存在を知った彼らは、動力の浮遊石を入手し、飛空船を浮上させる。

10 竜王の試練



旅の途中、ドラゴンの洞窟を訪れた4戦士は、竜王バハムートからある試練を与えられる。試練に挑み、勇気の証であるネズミの尻尾を持ち帰った彼らは、バハムートから称号を授けられ、クラスチェンジが可能になる。

11 キャラバンの珍品



キャラバンの行商人から、妖精を閉じ込めたビンを購入した4戦士。ビンを開けると妖精は逃げてしまったが、ガイアの町でその妖精と再会。助けたお礼として、水中で息ができる空気の水をもらうことになる。

12 人魚の危機



一行は空気の水を使って、オンラクの町の底に沈む海底神殿に向かう。神殿では人魚達が、水のカオスの影響で絶滅の危機に瀕していた。4人は人魚を救けるため、水のカオス・クラーケンに挑み勝利する。

13 最後のカオス



ルフェイン人の情報をもとに、天空に浮かぶ浮遊城に到達した一行は、そこで強大なエネルギーがカオス神殿に集まっていることを知る。その後、最後のカオス・ティアマットを倒した4戦士は、地上へと帰還した。

14 時の鎖を断ち切る戦い



浮遊城で確認した現象を探り、本当の敵が2000年前のカオス神殿にいることを突き止めた4戦士は、クリスタルの力で時を越える。そこで彼らの前に現れたのは、カオスと化した元騎士ガーランドだった。

エンディング



多種多様な機種で遊べる『FFI』

『FF I』は、FC版が発売されたのち、MSX2、WSC、PS、GBAなど、さまざまな機種で発売されてきた。そのなかにはゲーム内容に大きな変更が加えられているものもあり、例えば、WSC版ではグラフィックの向上のほか、町や洞窟内でのダッシュ移動が可能になっていた。また、GBA版では魔法が回数制からMP制に変更されており、『III』～『VI』のボスやアイテムが出現する隠しダンジョンも新たに追加されていた。


▲PS版では『FF』シリーズでおなじみの、高品質なムービーが追加されている。

CHECK POINT
船を入手したあと、海上でⒶボタンを押しながらⒷボタンを特定の回数押すと、「15パズル」が遊べるようになっていた。これは4×4のマス目にバラバラに配置された1から15のピースを動かし、左上から右下へ1から順に数字を並べ直すミニゲーム。FC版ではこれをクリアすると100ギルがもらえる仕様だったが、WSC版以降では、アイテムや大量のギルを入手できるようになっている。なお、携帯アプリ版ではこのミニゲームを遊ぶことはできない。

●ハード:FC　●価格:¥6,500(税抜)
●発売日:1988年12月17日　●累計出荷本数:160万本 ※

悲壮感あふれる物語に斬新すぎるシステム……シリーズの異端作

故郷を追われた4人の若者……フリオニール、マリア、ガイ、レオンハルト（マリアの兄）のパーティが全滅するところから始まる物語は、ミンウやヨーゼフなどの主要キャラクターの激しき死を経て、極めて衝撃的な展開を見せる。これらはあくまでも一端だが、『FF II』の物語の悲壮感は、シリーズのなかで明らかに異端である。成長システムに関しても異彩を放ち、ダメージを受けると最大HPが上がる（上がらないこともある）など、その仕組みは斬新。シリーズの共通項である“野心的な試み”が最も顕著に現れた作品、それが『FF II』だ。


▲パラメータの豊富さも当時は斬新。どれも非常に重要である。


▲シリーズ恒例の隠しモンスターは、『FF II』ではテツキョジン。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 執拗に迫る追手

世界支配をもくろむパラメキア帝国によって各国は崩壊。フリオニール達も追手の攻撃で倒れてしまう。フィン王国の残党が集まるアルテアの町の反乱軍のアジトで目覚めたとき、そこにレオンハルトの姿はなかった。

02 スコットの死

レオンハルトを探してフィンの町に潜入するフリオニール達は、町外れのパブで、滅ぼされたカシュオーン王国の王子であるスコットと出会う。だが、スコットは傷つき、まさに死の直前。遺言を託し、この世を去る。

03 反乱軍への参加

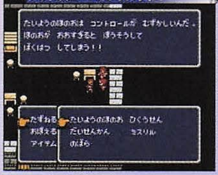
レオンハルトは見つからなかったが、フィンの町に潜入した力量を反乱軍のリーダー・ヒルダ王女に認められたフリオニール達。ミスリルを探すべく、白魔導師のミンウとともにヨーゼフ（反乱軍の一員）のもとへ。

04 ミスリルの入手

サラマンドの町のヨーゼフは、町の人々が帝国に捕えられているため非協力的。セミテの滝でフリオニール達は、町の人々やネリー（ヨーゼフの娘）、ポール（反乱軍に協力する盗賊）を救出し、ミスリルも入手する。

05 飛び立つ大戦艦

ミスリル製の武具により戦力が充実した反乱軍。次にフリオニール達は、帝国の大戦艦を破壊すべくバフスクの町で艦への侵入を試みる。だが、ダークナイトの指揮のもと大戦艦は完成し、各地への大規模攻撃が開始。

06 大戦艦の破壊方法

ポフトの町で飛空船を操縦するシドによると、太陽の炎の暴走で大戦艦を破壊可能。また、ヒルダやヒルダの父フィン王いわく、この炎の入手にはカシュオーン城の封印を女神のベルで解除することが必要らしい。

07 ヨーゼフの死

雪原を庭とするヨーゼフの協力を得て、雪原の洞窟で女神のベルを入手したフリオニール達。だが、洞窟の出口付近で帝国の将軍ボーゲンの捨て身の罠が発動。ヨーゼフが自ら、転がり迫る大岩の盾となり……。

08 拿捕される飛空船

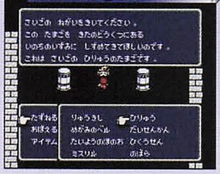
女神のベルを携えて訪れたカシュオーン城。ゴードン（スコットの弟）と協力して太陽の炎を入手し、城外へ出たそのとき、フリオニール達を迎えに来たヒルダとシドを乗せた飛空船が大戦艦に拿捕されてしまう。

09 大戦艦の破壊

補給中の大戦艦にてヒルダとシドを救出し、最頂部では太陽の炎によるエンジンの暴走も達成。そこに駆けつけたダークナイトの声を聞いたとき、マリアは感じた。その声がレオンハルトのものだということを。

10 フィン王の死

大戦艦は破壊したが、反乱軍のアジトでは病床のフィン王が最期の時を迎えていた。フィン王は、ゴードンには反乱軍の指揮を、ミンウにはアルテマの本の封印解除を、フリオニールには竜騎士の捜索を遺言とする。

11 最後の飛竜と卵

パルムの町で出会った海賊レイラの船に乗り、竜騎士の王国ディストへ。ディストの城で出会ったのは、力尽きそうな飛竜。飛竜の願いを聞いたフリオニール達は、託された卵をディストの洞窟の命の泉に沈める。

12 ヒルダの誘惑

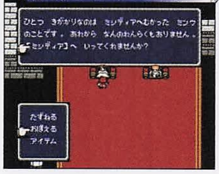
反乱軍のアジトに戻ると、ヒルダの様子がおかしいという話が。寝室にいるヒルダは、フリオニールにのみ話があるという。2人きりの寝室、男女の妖しい雰囲気。誘われるまま、フリオニールはベッドの上へ……。

13 闘技場の賞品

寝室のヒルダはラミアクィーンが化けた姿。本人は帝国の闘技場の賞品にされていた。闘技場でベヒーモスを倒すも、正体がばれてフリオニール達は投獄。だが、ポールの助けで脱出し、ヒルダの救出にも無事成功する。

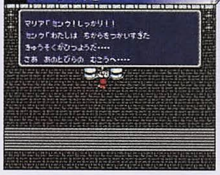
14 フィン城の奪還

ヒルダの帰還により、帝国への反撃の好機と見た反乱軍は、フィン城の近くに城攻略のためのキャンプを張った。ゴードンから指令を受けたフリオニール達は、城の司令官であるゴートスを倒し、フィン城を取り戻す。

15 帰らないミンウ

アルテマの本を求めてミシディアの塔へ行ったミンウが帰ってこない。塔へ入るカギとなるクリスタルロッドを手に入れるためフリオニール達は、フィン城の地下と南の島で仮面を入手し、ミシディアの洞窟へ向かう。

16 リバイアサン

ミシディアの塔に向かう航海中、リバイアサンに飲み込まれてしまったフリオニール達。レイラともはぐれてしまう。リバイアサンの腹の中で出会った竜騎士リチャードを仲間に加え、一行は海上への脱出を図る。

17 ミンウの死

ミシディアの塔へ進入したフリオニール達は、最上階でついにミンウと再会する。アルテマの本が封印された部屋の扉を突破するべく、全魔力を放出するミンウ。無事に扉は開いたが、その代償はミンウの命だった。

18 皇帝との戦い

アルテマの本を入手したその頃、アルテアの町、パルムの町、ポフトの町、ガテアの村は、皇帝が操る竜巻によって壊滅。フリオニール達は、卵から孵化したばかりの飛竜に乗って竜巻に侵入し、ついに皇帝を倒す。

19 シドの死

皇帝は倒したが平和は訪れない。ダークナイトのレオンハルトが新皇帝に即位。その居城であるパラメキア城には、上空からしか入れない。竜巻で重傷を負ったシドは死の間際、フリオニール達に飛空船を貸し与える。

20 リチャードの死

パラメキア城にて、権力に固執するレオンハルトと対峙。そのとき、倒したはずの皇帝が地獄から復活し、圧倒的な力で5人を葬ろうとする。絶体絶命の状況のなか、自らを犠牲にして4人を逃がすリチャード。

21 パンデモニウム

窮地を脱したフリオニール達はレオンハルトを説得し、4人で打倒皇帝を誓う。地獄の魔物が徘徊するジェイドを抜け、地獄の城パンデモニウムの最深部で待ち受けるのは、生物の存亡を賭けた皇帝との最後の戦い。

エンディング


PSP版の追加要素はとにかく多彩

PSP版には、GBA版の隠しシナリオ「ソウルオブリバース」をはじめ、独自の追加要素であるエクストラダンジョンの「秘紋の迷宮」も収録されている。



◀「秘紋の迷宮」では次のフロアに進む際に言葉を選択。選んだ言葉によって、次のフロアの敵の強さや宝箱の中身といった要素が変化する。

CHECK POINT 序盤からパーティアタックを使ってキャラクターを強力にするなど、攻略の自由度の高さも『FF II』の大きな特徴。攻略法は多種多様だが、素早さと回避率を上昇させることが、実は大半の攻略法に共通する重要事項だ。例えば、回避率に存在する回避レベルというパラメータ。これは敵に狙われることで上がっていく仕組みなので、序盤でキャラクターを強くしすぎると、バトルが短時間で終了し、上がりにくいことも。攻略法1つをとっても『FF II』は実に奥が深い。



●ハード:FC
●価格:¥8,400(税抜)
●発売日:1990年4月27日
●累計出荷本数:360万本 ※

ジョブチェンジのシステムを採用した初のミリオンヒット作

浮遊大陸に住む4人の少年がクリスタルに光の戦士として選ばれ、闇の氾濫をもたらそうとする魔王ザンデに挑む物語。光＝正義、闇＝悪ではなく、光と闇の均衡によって平和が保たれるという設定が特徴だ。キャパシティと呼ばれるポイントを使用することでジョブを途中で変更できる「ジョブチェンジ」のシステムが採用され、各ジョブに設けられた熟練度を上げることで攻撃力などが上昇するようになっていた。また、召喚獣が初めて登場した作品であり、同じ召喚獣でも、使用者のジョブによって白、黒、合体の3つの効果に分かれていた。



▲シリーズおなじみの召喚獣であるバハムートは、本作から登場。



▲変更できるジョブは、クリスタルを見つけることなどで増える。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 光に選ばれし者達



祭壇の洞窟の探索中に、落とし穴に落ちた4人の少年は、出口を探すうち、風のクリスタルを発見。突如襲ってきたランドタートルを倒すとクリスタルに語りかけられ、光の戦士として世界の命運を託される。

02 ジンの呪い



旅に出た4人は、炎の魔人ジンの呪いに苦しむ人々を救うことになった。シドから借りた飛空艇でジンの根城へおもむいた一行は、ジンを封じるミスリルの指輪を持つサラ姫とともにジンを封印。解呪に成功する。

03 バハムートの脅威



飛空艇をぶつけることで、ネルブの谷をふさいでいた大岩を砕いた一行は、道中で竜王バハムートに捕えられる。だが、竜の巣で出会った記憶喪失の男デッシュとともになんとか逃げ延びることに成功した。

04 狂乱のネプト竜



小人族の村の抜け道を通り、バイキングのアジトに着いた一行は、暴れるネプト竜を鎮めるべくネプト神殿へ。宝玉を大ネズミから取り返してネプト竜を鎮めた一行は、海賊達からエンタープライズという船をもらう。

05 デッシュの記憶



いくつかの情報をもとに、4人は浮遊大陸の動力源であるオーエンの塔に向かう。大陸を落とそうとするメデューサが塔を暴走させるが、塔の監視人としての記憶が戻ったデッシュは、身を呈して暴走を食い止める。

06 クリスタルをめぐる争い



4人は、デッシュが別れ際に語った火のクリスタルに関する情報に従って、ドワーフの洞窟を訪れる。そこで、強大な力を得ようとする盗賊グツコーと、クリスタルをめぐって争うことになるのだった。

07 魔道師ハインの陰謀



アーガス兵に襲われたトックルの村を救おうとする4人だったが、逆にアーガス兵によって捕えられる。ミニマムの魔法で小人化し、牢を脱出した一行は、アーガスの人々に呪いをかけた魔道師ハインに戦いを挑んだ。

08 新たな世界へ



ハインに捕らわれていたアーガス王を救出した4人は、お礼に時の歯車をもらう。シドによって時の歯車を取り付けられたエンタープライズは飛空艇となり、一行はそれに乗って、浮遊大陸の外へ向かった。

09 水のクリスタルの復活



水のクリスタルの力が弱まったために、地上世界は海に沈んだ。難破船で出会った水の巫女エリアからその話を聞いた4人は、クラーケンを倒してクリスタルに力を取り戻すが、その際にエリアは命を落としてしまう。

10 黄金の館の主ゴールドル



地上世界が浮上した際に水の洞窟の崩壊に巻き込まれた4人は、アムルの町で意識を取り戻す。土のクリスタルを持つというゴールドルによって、エンタープライズに鎖をかけられた一行は、ゴールドルの館へ向かう。

11 エンタープライズ大破



ゴールドルを倒してエンタープライズの鎖は外したが、クリスタルが破壊され、途方に暮れる4人。そんな彼らがサロニア上空を通りかかったとき、サロニアからの砲撃で、エンタープライズが大破してしまう。

12 大臣ギガメスの陰謀



サロニアの王子アルスと出会った4人は、内乱を続けるサロニアの現状を打開しようと、王子とともに城へ向かうことに。大臣ギガメスに化けたガルーダによって操られていた王は息子のアルスを殺そうとするが……。

13 世界崩壊の黒幕



一行は、アルスにもらった高速飛空艇ノーチラスで、大魔道師ノアの弟子ドーガの館を訪れる。そこで彼らは、土のクリスタルが実は壊れていないこと、世界異変の黒幕がドーガと同じノアの弟子ザンデだと知る。

14 巨大船インビンシブル



ドーガの力で潜水能力を得たノーチラスに乗り、時の神殿に向かう一行。そこで入手したノアのリュートを使うと、眠っていたノアの弟子ウネが目覚めた。ウネと4人は古代神殿の巨大船インビンシブルへ向かう。

15 土の牙を求めて



ザンデがいるクリスタルタワーへ行くには、風、水、火、土の4つの牙が必要。今までの旅でそのうちの3つを手にしていた4人は、ファルガバードで魔剣士の武具を入手し、土の牙を求めて暗黒の洞窟に向かう。

16 ノアの弟子の力



土の牙を入手した4人は、ドーガの館に戻り、クリスタルタワー、そして禁断の武器が眠るエウレカへの道を開く鍵を入手する。しかし、そのために必要としたのは、ドーガとウネとの戦い、そして彼らの命だった。

17 最後のクリスタル



4人はクリスタルタワーを取り囲む古代の民の迷宮に到着し、その内部で発見した土のクリスタルから、新たな力を得る。さらに、その先のエウレカにて禁断の武器を入手し、ザンデに立ち向かう態勢を整える。

18 ザンデとの死闘



クリスタルタワーの最上階に到達した4人は、魔竜の呪いによって窮地に立たされる。だが、ドーガの魂が導いた心に光を持つ人々の助けを受けて呪いをはねのけ、ついに魔王ザンデを打ち倒すのだった。

19 すべてを無に帰す者



世界を無に帰そうとする暗闇の雲。ザンデを倒したあとに現れたのは、そんな恐るべき存在だった。まったく相手にならず敗北し、いったんは命を失う4人だったが、ドーガとウネに魂を分け与えられてよみがえる。

20 闇の世界へ



暗闇の雲が待ち受ける闇の世界へ旅立った一行は、4つのダーククリスタルの封印を解くことで、闇の4戦士を救出することに成功する。彼らの力を借り、4人は暗闇の雲に対する最後の戦いを挑むのだった。

エンディング



3DでリメイクされたDS版『FFIII』

3Dで表現されたDS版の『FFIII』では、キャラクターの表情が豊かになり、4人の主人公に名前（ルーネス、アルクゥ、レフィア、イングズ）や性別が設定。それぞれに個性づけがなされている。また、モーグリが手紙を運んでくれる「モグネット」システムが追加（Wi-Fi通信などにも対応）。利用すれば、隠しボスと戦えたり、たまねぎ剣士になれたりといった隠し要素を楽しめる。



◀DS版では初めは1人で冒険。物語を進めると、2～4人目が加入する。

CHECK POINT ジョブの1つである「たまねぎ剣士」は、初期から選べるジョブのなかでも最弱で、LVが上がってもパラメータは一向に伸びない。しかし、LV90以降になると急激に成長し、LV99で全パラメータがMAX近くまで上昇する。また、クリスタルタワーにまれに出現するレッドドラゴン、グリーンドラゴン、イエロードラゴンが落とす最強の装備品「オニオンシリーズ」を装備できる唯一のジョブである。ちなみに、DS版では「たまねぎ剣士」が隠しジョブとなっている。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

FINAL FANTASY IV ファイナルファンタジーIV

●ハード:SFC
●発売日:1991年7月19日
●価格:¥8,800(税抜)
●累計出荷本数:380万本 ※

SFCへの移行とともにシナリオとグラフィックが進化

天に2つの月が浮かぶ青き星を舞台に、地底や月も巻き込む壮大な物語が描かれる『FFIV』は、ハードがSFCとなりグラフィックが大幅に強化。シナリオの規模も拡大し、暗黒の力の使い手であるセシルが自分の暗い力に葛藤する場面、親友であるセシルの恋人ローザへの想いにつけ込まれて敵に回るカインなど、キャラクター描写の深みも大幅に増した。今や常識の"『FF』=魅力的なキャラクター"という流れを作った作品ともいえる。リアルタイムに近い「アクティブタイムバトル(ATB)」も特徴で、これはのちのシリーズに継承された。



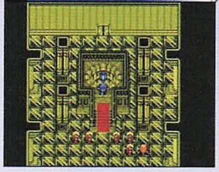
▲キャラクターごとにジョブの特徴を生かしたアビリティが存在。



▲ターン制ではなく、リアルタイムに近いバトルシステムを導入。

PLAY DIGEST プレイダイジェスト

01 水のクリスタルの略奪



軍事国家バロンが誇る飛空艇団「赤い翼」の隊長である暗黒騎士セシル。彼は魔法国家ミシディアから水のクリスタルを略奪する任務に感じた疑問を王にぶつけるが、忠誠心を疑われて隊長を解任されてしまう。

02 カインとの旅立ち



バロン王からミストの村へボムの指輪を届ける任務を受けるセシル。セシルの親友の竜騎士カインも、セシルをかばったことで任務に同行させられる。彼らがミストに到着すると、ボムの指輪の力で村は炎に包まれた。

03 暴走するリディア



ボムの指輪は、バロン王が召喚士を抹殺するための罠だった。セシル達は非道なバロン王に対抗すべく、他国へ協力を求めることに。その矢先、召喚士の少女リディアの力が暴走し、カインは行方不明となってしまう。

04 ローザを救うために



砂漠までセシルを追ってきた白魔道士ローザは高熱病で倒れる。セシルは、賢者テラ、ダムシアンの王子にして吟遊詩人のギルバートの協力を得て、ローザの命を救う。道中、テラは娘の死に怒り、単独行動を選ぶ。

05 奪われるクリスタル



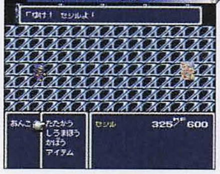
ホブス山で出会ったモンク僧のヤンとともにファブールへ向かったセシルは、そこでカインと再会する。だが、赤い翼の新隊長ゴルベーザの部下となっていたカインは風のクリスタルを奪い、ローザをさらっていく。

06 魔道士達の協力



一行は船でバロンを目指すが、リヴァイアサンにより船が難破し、セシルは単身ミシディアに漂着。そこで聖なる騎士の伝説を聞いたセシルは双子の魔道士パロムとポロムとともに試練の山へ向かい、テラと再会する。

07 パラディンになるセシル



ゴルベーザ四天王を名乗る土のスカルミリョーネを倒したセシルは、山頂の祠で謎の声を聞く。その導きで暗黒騎士だった自分自身に打ち勝ったセシルは、パラディンへと生まれ変わる。同時にテラはメテオを思い出す。

08 パロム達の犠牲



次元の道デビルロードを利用してバロンに戻った一行は、ヤンを仲間に加えてバロン城へ侵入。バロン王に化けていた水のカイナッツォを倒すものの、一行は罠にはまる。パロム達は自らを石化してセシルを助けた。

09 トロイアのダークエルフ



シドを仲間に加え、飛空艇エンタープライズを得た一行は、土のクリスタルを守るトロイアへ。ダークエルフに奪われていたクリスタルを入手し、クリスタルと引き換えにローザを取り戻すためゾットの塔へ進む。

10 命を賭けたメテオ



ローザを解放しないゴルベーザに、テラは命を賭けたメテオを放つ。ゴルベーザに深手を負わせるが、命を落とすテラ。メテオの影響で正気に戻ったカインとともに一行は風のバルバリシアを倒し、ローザを救い出す。

11 闇のクリスタルの存在



ゴルベーザに奪われた4つの光のクリスタル。だがカインにより、世界には8つのクリスタルが存在し、まだ4つの闇のクリスタルが残っていることが判明する。一行は闇のクリスタルを守るため、地底へと向かう。

12 ゴルベーザの強襲



地底での戦いに巻き込まれ、一行は飛空艇を失う。闇のクリスタルを狙ってドワーフの城へ侵入したゴルベーザに苦戦する一行は、幻獣の世界で成長したリディアの助けで勝利を得るが、クリスタルは奪われてしまう。

13 ヤンとシドの犠牲



7つのクリスタルを手にしたゴルベーザは、最後の1つを求めて封印の洞窟へ。その隙に一行はバブイルの塔へ潜入するが、炎のルビカンテの機転で作戦は失敗に。ヤンとシドを犠牲に、一行は地上へ脱出する。

14 エッジとの出会い



一行は、地底から地上まで伸びたバブイルの塔へ侵入。そこでエブラーナの王子である忍者エッジと出会う。ともにルビカンテを倒したのち、地底で見つけた新型飛空艇ファルコンを奪取し、塔からの脱出を果たす。

15 カインの裏切り



ドワーフの城でシドと再会し、ファルコンを改造した一行は、最後のクリスタルを求めて封印の洞窟へ。だが、再びゴルベーザに心を支配されたカインにクリスタルを奪われ、ついに月への道が開かれてしまう。

16 魔導船で月へ



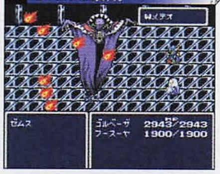
ミシディアで伝説の魔導船を復活させた一行は月へ向かう。そこで出会った月の民の老人フースーヤは、ゴルベーザを操る邪悪な月の民ゼムスの存在や、セシルの父クルーヤが月の民であることなどを明かす。

17 バブイルの巨人



地上を焼き払い始めたバブイルの巨人を止めるため、一行はその内部に突入し、制御システムを破壊する。フースーヤの力によってゴルベーザはゼムスの洗脳から解き放たれ、自分がセシルの兄であることを思い出す。

18 ゼムスの最期



ゴルベーザ同様に洗脳が解けたカインを加えた一行は、ゼムスがいる月の地下深部へと進む。ゴルベーザとフースーヤが放つWメテオによって、一度は倒れるゼムスだが、負の力によってゼロムスへと変化してしまう。

19 クリスタルの輝き



完全暗黒物質であるゼロムスを前に、窮地に陥るセシル達。彼らを救ったのは、ミシディアから届く青き星の人々の祈り、そしてゴルベーザから託されたクリスタルだった。その力は、ゼロムスの真の姿を照らし出す。

エンディング



リメイク版や後日談も存在

『FFIV』がDSでリメイクされた際は、フルポリゴン&フルボイスとなり、演出面が強化された。また、携帯電話やWiiウェアで発表された『FFIV ジ・アフターイヤーズ -月の帰還-』では『FFIV』から十数年後の時代が描かれ、セシルやヤンの子供達が活躍した。



◀物語はそのままにグラフィックやシステムが進化したDS版。「デカント」でアビリティを追加できるようになり、自由度が高まった。



▲セシルの子セオドアを軸にした物語が描かれる『FFIV ジ・アフターイヤーズ -月の帰還-』。総勢20人以上が仲間に。

CHECK POINT 本作には入手方法が難しい武器や防具など、さまざまな隠しアイテムが用意されていた。例えば、最強の鎧のアダマンアーマーは「特定の場所でアラームを使うことなどで出現するプリンプリンセスを倒してピンクのしっぽを入手→アダマンタイトと交換してもらう→アダマンタイトを鍛治屋に持っていく」という手順が必要だった。ちなみにDS版では赤や黒など5色のしっぽが追加され、オニオンソードなどのオニオン装備を作ることができる。

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

●ハード:SFC
●発売日:1992年12月6日
●価格:¥9,800(税抜)
●累計出荷本数:310万本 ※

ジョブチェンジの自由度と秀逸な物語性を両立

SFCでのシリーズ2作目となる本作は、前作『FFⅣ』で進化をとげたグラフィック＆シナリオ面のさらなる強化に加えて、『FFⅢ』で好評を博したジョブチェンジのシステムを採用。AP（アビリティポイント）の獲得によってジョブレベルを上げるとアビリティが習得でき、習得したアビリティはほかのジョブでも使用できるのが特徴。そのため、戦士系に魔法を使わせたり、「二刀流」「魔法剣」「乱れうち」などの強力なアビリティを組み合わせて使えたりと、プレイヤーの工夫しだいで戦い方が広がる、非常に自由度の高いシステムが実現した。



▲22種類ものジョブが存在。自由なパーティ構成を楽しめる。



▲バトルは『FFⅣ』と同じくリアルタイム性が重視されている。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 砕け散る風のクリスタル



風のクリスタルを管理するタイクーン国の王は、風の異変を感じてクリスタルを祭る風の神殿へと向かう。やがて風が止まり、タイクーン王の娘である王女レナが胸騒ぎを感じたとき、風のクリスタルが砕け散った。

02 ガラフとレナとの出会い



相棒のチョコボのボコと旅をしていた青年バッツは、隕石の落下を目撃する。落下場所へ向かった彼は、魔物に襲われていたレナと、記憶喪失で倒れていた老人ガラフを助け、レナ達とともに風の神殿を目指すことに。

03 クリスタルを守るために



海賊船を盗もうとして捕まった一行だが、その頭領ファリスはレナのペンダントを見て協力を申し出る。風の神殿でクリスタルの心に触れた4人へ「クリスタルを守れ」と言い残し、タイクーン王は闇に飲まれた。

04 男装していたファリス



水のクリスタルがあるウォルスへの海路、魔物に襲われて船の動力である海竜シルドラが姿を消す。漂着した船の墓場では、水に濡れた服をかわかす際にファリスが女性であることが判明し、バッツ達は驚くことに。

05 飛竜を介抱するレナ



風が弱まり、船が動かず立ち往生する一行は、港町で聞いた話をもとに山の頂上で傷ついた飛竜を発見する。毒草をかきわけてまで薬草を探すレナの献身が通じて飛竜は回復し、その背に乗って空路でウォルスへ。

06 シルドラとの別れ



奮戦むなしく水のクリスタルは破壊され、ファリス達を助けにきたシルドラも命を落とす。火のクリスタルを守るべく訪れたカルナックでは、逆に不審人物として投獄されるが、その窮地を老技師シドが救う。

07 ガラフを知るウェアウルフ



何者かに操られた兵士により暴走した火のクリスタル。ガラフを知るウェアウルフの命を犠牲に生還するバッツ達だが、クリスタルは砕け散った。最後の土のクリスタルを守るため、一行はシドの火力船で海へ旅立つ。

08 不審なタイクーン王



三日月島の渦潮で船を失うバッツ達だが、黒チョコボに乗って島からの脱出を果たす。その後、シド達から聞いたタイクーン王の不審な目撃情報を追って砂漠の先の滅びの街ゴーンへ向かい、タイクーン王と再会する。

09 飛空艇で空のロンカ遺跡へ



タイクーン王を見たファリスの言葉から、彼女とレナが姉妹であることが判明。罠で地下に落とされた一行は、そこにある装置で三日月島へ転移し、飛空艇を入手。空のロンカ遺跡に土のクリスタルがあることを知る。

10 エクスデスの復活



遺跡に現れた少女クルルを見て、ガラフは彼女が自分の孫で、自分が暁の4戦士であることを思い出す。クリスタルが壊されて復活したエクスデスを追い、ガラフ達は自分達が乗ってきた隕石で、故郷の異世界へ帰った。

11 ビッグブリッジの死闘



別の隕石で異世界へワープしたバッツ達は、魔物に捕らわれる。彼らを救い出したガラフは祖国のバル城を目指すが、ビッグブリッジでのギルガメッシュとの交戦後、エクスデス城のバリアに吹き飛ばされてしまう。

12 バッツの父の正体



辺境まで飛ばされた一行は、モーグリの助力を得て飛竜でバル城へ帰還。衰弱した飛竜を救うべく訪れた飛竜の谷の長ケルガーとの出会いを経て、バッツの父ドルガンがガラフ達同様、暁の4戦士であることを知る。

13 バリア発生装置の破壊



エクスデス城を包むバリアの発生装置を壊すため、暁の4戦士であるゼザは大船団を率いて侵攻する。その隙にバッツ達は潜水艇を利用して敵地に潜入し、ゼザの命と引き換えにバリア発生装置の破壊に成功する。

14 ガラフの最期



亀の姿をした賢者ギードから大森林に眠るクリスタルを守ることを頼まれた一行。そこでの死闘によって、エクスデスに深手を負わせるものの、死力を尽くしたガラフは、その力を孫娘のクルルに託して息を引き取る。

15 クリスタルの消滅



エクスデス城へ攻め込んだ一行を待ち受けていたのは宿敵ギルガメッシュ。だが彼はエクスデスに見限られ、次元の狭間へ消されてしまう。戦いの末にエクスデスを倒したものの、すべてのクリスタルは砕け散った。

16 2つの世界が1つに戻る



「無」の力を次元の狭間に封じるために分断されていた2つの世界は、クリスタルの消滅によって1つの世界へと戻る。そして、トゲに姿を変えて生きていたエクスデスは、「無」の力を手に入れようと動き始める。

17 伝説の4つの石版を求めて



封印城クーザーに眠る、「無」の力に対抗する力を持つ伝説の12の武器。一行はその封印を解くために必要な4つの石版を探す。ピラミッドで石版を入手すると、半島に封印されていたバハムートがよみがえった。

18 次元の狭間から次元城へ



バハムートが封印されていた半島から漂着した飛空艇を入手した一行は、大海溝やイストリーの滝などで石版を集めていく。こうして12の武器を手にした一行は、タイクーン城の上空に浮かぶ次元の狭間へ突入。

19 ギルガメッシュとの再会



次元の狭間に封印されていた強力な魔物がうごめく次元城。そこで再会したギルガメッシュは、戦いを通じて絆を深めたバッツ達を救うため、強大な敵ネクロフォビアに捨て身の攻撃を行い、壮絶な最期をとげる。

20 かつての勇者達の助力



「無」の力を掌握したエクスデスは、バッツ達の仲間が住む世界中の街を次々と消滅させていく。暁の4戦士とタイクーン王の魂が「無」の力を無効化している隙に、バッツ達はエクスデスとのラストバトルに挑む。

21 「無」に飲まれるエクスデス



「無」の力でバッツ達を苦しめるエクスデスだったが、やがて彼自身も「無」に飲み込まれ、エクスデスという人格が消滅したネオエクスデスへと存在を変える。自分を含めたすべての次元を消滅させる存在へと……。

エンディング



GBA版ではやり込み要素が強化

GBA版では、ダンジョンや装備品のほか、4種類のジョブ（剣闘士、砲撃士、予言士、ネクロマンサー）が追加。暗黒魔道師エヌオーとのバトルも可能になる。



◀大砲で攻撃する砲撃士、多彩な武器を装備できる剣闘士など、新たなジョブが追加された。なお、神竜やオメガ以上の超強敵とも戦える。

CHECK POINT　『FFV』で使用できる多くの召喚獣のうち、シルドラとフェニックスは物語上でも重要なキャラクターだった。シルドラはファリスと家族同様に暮らしていた海竜で、海賊船の動力でもあったが、ウォルスの塔が水没した際にファリス達を救うために命を落とし召喚獣となる。一方、フェニックスの正体は、タイクーン王やレナと深い絆で結ばれていた飛竜。死を悟った飛竜はフェニックスの塔の屋上から身を投げ、召喚獣へと姿を変える。

FINAL FANTASY VI
ファイナルファンタジーVI

●ハード:SFC
●価格:¥11,400(税抜)
●発売日:1994年4月2日
●累計出荷本数:400万本 ※

SFC円熟期に発売された2D『FF』の集大成

1000年前の魔大戦で魔法が滅び機械文明が栄えているという、SF色が強い独特の世界観で繰り広げられる物語。重厚なシナリオと圧倒的なグラフィック、自由度が高いゲームシステムという、当時の『FF』に期待される要素がすべて詰まったSFC最後のシリーズ作品だ。「魔法は幻獣だけが持つ特殊な力」という設定がシステムにも反映され、幻獣の力が結晶化した「魔石」を装備することで、幻獣の召喚や魔法の習得、ステータスの強化といった恩恵を得られた。主人公格の仲間が複数登場し、総勢14人から自由にパーティを編成できることも特徴の1つ。



▲魔石などを装備して戦うと熟練度が上がり、魔法を習得できる。



▲サイドアタックや挟み撃ちなど、特殊な状況が発生することも。

PLAY DIGEST プレイダイジェスト

01 氷づけの幻獣の強奪



幻獣に宿る魔法の力と機械を組み合わせた兵器である魔導アーマーに乗った少女ティナ。帝国に心を支配された彼女はナルシェの炭鉱で氷づけの幻獣を強奪しようとするが、幻獣と精神が交感し、意識を失ってしまう。

02 失われた「魔法」



反帝国組織リターナーに救われたティナは、組織の一員である青年ロックに連れられてナルシェを脱出。道中、帝国の魔導士ケフカの襲撃を受けた際にティナが使った力は、世界から失われたはずの「魔法」だった。

03 リターナーのバナン



フィガロの国王エドガーとその弟マッシュを仲間に加えた一行は、リターナーのリーダーであるバナンと出会う。バナンは帝国を倒すため、ティナを仲介役として氷づけの幻獣と協力関係を結ぶことを提案する。

04 オルトロスの横槍



帝国の襲撃が迫るなか、ロックは敵の足止めのため別行動をとり、残るメンバーはイカダでナルシェを目指すことに。川下り中に襲ってきたタコのような魔物オルトロスを追って、マッシュは川の激流に身を投じる。

05 セリス救出



帝国の足止めに成功したものの逃げ道を失ったロックは、商人や兵士に変装して脱出路を探す。その途中、元は帝国の女将軍ながら、皇帝に異を唱えて処刑寸前だったルーンナイトのセリスを救い出すことに。

06 迷いの森の魔列車



川を流されたマッシュは、用心棒として雇った暗殺者のシャドウ、帝国に滅ぼされたドマ国の剣士カイエンとともにナルシェを目指す。死者の魂を運ぶ魔列車では、ケフカに毒殺されたカイエンの妻子を目撃する。

07 獣ケ原の野生児



獣ケ原の村で立ち往生するマッシュ達は、野生児のガウと知り合う。彼に干し肉をあげたお礼に、ガウの宝物である海中でも呼吸ができるヘルメットをもらった一行は、蛇の道と呼ばれる海流を利用して港町へ向かう。

08 トランスするティナ



それぞれの道のりを経て、ティナ達はナルシェへ集結する。氷づけの幻獣の奪取をもくろんで進軍してきたケフカを撃退するものの、幻獣と交感したティナは、トランスによって幻獣へと姿を変え、空へ飛び去る。

09 魔石と化す幻獣ラムウ



ティナを追う一行は、彼女を看病する幻獣ラムウと出会う。彼は帝国に捕らわれた幻獣の力を借りればティナを救えるかもしれないと言い残し、自らを魔石へと変える。魔石とは、幻獣が死の際に残すものだったのだ。

10 オペラ女優の代役



帝国への潜入手段を探すなか、飛空艇ブラックジャック号を操るギャンブラーのセッツァーから、オペラ女優マリアを誘拐する予告状が届く。セッツァーと接触するため、セリスはマリアの代役として舞台に立つ。

11 幻獣と人間の愛



研究所にあった魔石の記憶から、ティナが幻獣マディンと人間の女性マドリーヌとの間に生まれたハーフであることが判明。ティナは16年前に幻獣界に侵攻した帝国にさらわれ、それを機に魔導の研究が成功した。

12 解き放たれる幻獣



幻獣の力を借りるため、一行は目覚めたティナとともに魔封壁の先にある幻獣界を目指す。だが、魔封壁が開かれて人間界に出てきた幻獣は暴走し、世界中を襲撃する。これにより、帝国の首都ベクタは壊滅した。

13 帝国とリターナーの和解



暴走した幻獣によって壊滅的な被害を受けた帝国は、幻獣と和解するために、ティナを擁するリターナーとの和平会食を行う。ケフカは投獄され、ティナは幻獣が飛び去った大三角島へ調査に向かうことになった。

14 大三角島の魔導士



大三角島のサマサの村での火事からリルムを救ったことから、一行はストラゴスをはじめサマサの村の人間が魔導士であることを知る。彼らから情報を得た一行は、幻獣が隠れていると目される西の山へと向かう。

15 帝国の罠



幻獣のリーダーのユラと出会い、帝国との和解が進むかに見えたが、皇帝とケフカにより、和平派のレオ将軍とユラが殺害される。彼らは魔封壁を開き、世界を滅ぼす三闘神の力を秘めた魔大陸を浮上させる。

16 世界を滅ぼす三闘神



魔神・女神・鬼神の名を持つ三闘神の石像は、互いに向き合うことで力を中和させていた。だが、その力を狙うケフカは皇帝を殺し、石像のバランスを崩してしまう。これにより三闘神の力は暴走し、世界は崩壊した。

17 孤島での絶望



世界崩壊から1年。島に住む人々は絶望して崖から身投げをしてしまい、セリスとシドは絶海の孤島で2人だけで暮らしていた。セリスは離れ離れとなった仲間を探すため、シドの作ったイカダで大海へ漕ぎ出す。

18 手に入れた「新たな翼」



エドガーなどとの再会後、セリスはセッツァーと再会する。ブラックジャック号を失って自暴自棄となっていた彼だが、セリスの熱意に心を動かされて同行。かつての相棒ダリルの墓で飛空艇ファルコン号を手に入れる。

19 残る仲間との再会



孤独に戦いを続けていた者、夢を失い剣を捨てかけていた者など、さまざまな仲間達との再会を経て、セリスはガレキの塔を目指す。神を自称して世界に破滅をもたらすケフカを倒して、世界に平和を取り戻すために。

20 三闘神の撃破



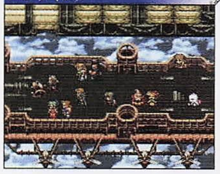
三闘神を倒すことは世界から幻獣と魔法が消滅することを意味する。幻獣の血を引くティナへの影響を案じつつ、一行は三手に分かれてガレキの塔へ突入。三闘神を撃破し、一行はケフカが待つ塔の頂上へたどり着く。

21 狂気の果てに



三闘神の力を手に入れたケフカは、自分以外のものをカスと断じ、あらゆる物を破壊し尽くして「死の世界」を実現することを宣言する。生きる者の希望を守るため、一行は総力をあげてケフカとの最終決戦に挑む。

エンディング



魔石などが追加されたGBA版

2006年には、4つの魔石（ギルガメッシュ、サボテンダー、ディアボロス、リヴァイアサン）や魔法、装備品、ダンジョンが追加されたGBA版が発売された。



◀会話中に顔グラフィックが表示される、表示される漢字の種類が増えて文字が読みやすくなるなど、より快適に遊べるよう調整されている。

CHECK POINT 『FFVI』で仲間になるのは、ティナ、ロック、セリス、エドガー、マッシュ、セッツァー、カイエン、シャドウ、ガウ、ストラゴス、リルム、モグ、ゴゴ、ウーマロの14人。だが、世界崩壊後に飛空艇を入手したあとは、セリス、エドガー、セッツァーだけでもラストダンジョンに挑める。また、ものまね師のゴゴと雪男のウーマロは取扱説明書に載っていない隠しキャラクター的な存在であり、シャドウは物語の展開しだいでは魔大陸で死亡してしまう。

FINAL FANTASY VII ファイナルファンタジーVII

●ハード:PS
●発売日:1997年1月31日
●価格:¥6,800(税抜)
●累計出荷本数:990万本 ※

派生作品とともに壮大な世界観が描かれた初の3D作品

魔晄と呼ばれる星のエネルギーを利用することで文明化が進んだ世界。その魔晄を独占する巨大企業・神羅カンパニーがかつて行った計画が、世界の運命と主人公達の人生を変えていく。PSで発売された初の『FF』であり、3Dポリゴンで描かれたキャラクターや背景ビジュアルが注目を集めたほか、武器や防具に「マテリア」をはめ込むことで、コマンドが変化するシステムが、戦い方のカスタマイズを可能にしていた。個性的なキャラクターが敵味方ともに数多く登場し、後日談を描いた映像作品などが作られるなど、今もなお大きな人気を誇る名作。

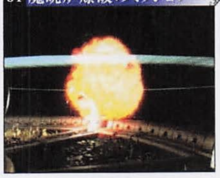

▲ムービーによる演出は、以降のRPGにも大きな影響を与えた。



▲数多くのミニゲームなど、やり込み要素の多さも話題を呼んだ。

PLAY DIGEST プレイダイジェスト

01 魔晄炉爆破のミッション



魔晄によって繁栄する都市ミッドガル。神羅の元ソルジャーであるクラウドは、魔晄が星の命と信じる反神羅組織アバランチの依頼で、彼らとともにミッドガルの魔晄炉を爆破するミッションを実行する。

02 幼なじみとの約束



アジトへと帰還したクラウドは、アバランチのリーダーであるバレットとの反目もあり、組織を去ろうとする。そんな彼に、ティファは7年前に交わした、自分を助けると言ったクラウドの約束の話を持ち出すのだった。

03 ワナにはまったクラウド



次なる魔晄炉の破壊を行うべく活動を始めた一行は、神羅の社長プレジデント神羅のワナにはまる。差し向けられた機動兵との戦いには勝利するが、爆発に巻き込まれたクラウドはプレートの下へと落ちてしまう。

04 エアリスとの触れ合い



プレートの下にある伍番街スラムの教会で目を覚ましたクラウドは、魔晄炉爆破の際に八番街で出会った花売りのエアリスと再会する。そこに神羅のエージェント・タークスが現れて、彼女を捕らえようとするが……。

05 デートが報酬の護衛



デート1回の報酬でエアリスの護衛を引き受けたクラウド。彼女を自宅まで送り届けたのち、神羅とのトラブルに巻き込まないよう家を抜け出すが、エアリスの待ち伏せに会い、ともに七番街を目指すことになる。

06 美少女クラウド



六番街スラムの公園でチョコボ車に乗ったティファを見かけるクラウド。彼女が向かった先は、女好きで有名なドン・コルネオの館だった。エアリスからコルネオの悪評を聞いた彼は、女装して館への潜入を試みる。

07 恐るべき神羅の計画



ティファの目的は、神羅とつながっているコルネオから、情報を聞き出すことだった。コルネオをしめ上げた一行は、神羅がアバランチのアジトがある七番街スラムを壊滅させようと計画していることを知る。

08 七番街スラム壊滅



神羅の計画を阻止するため、七番街プレートを支える支柱へと向かう一行。しかし、戦いのさなかにエアリスは連れ去られ、プレートの支柱も崩壊。七番街スラムは、落下したプレートに押しつぶされてしまう。

09 エアリスの出生



クラウド達は、エアリスの養母エルミナから、エアリスが星と対話できる古代種の末裔であり、その力を利用しようとする神羅に狙われていたことを聞く。彼女はバレットの娘マリンを守るために自ら捕まったのだった。

10 レッドXIII登場



エアリスを救うべく、神羅の本社に乗り込む一行。科学部門を統括する宝条の実験室で「ジェノバ」と呼ばれる実験体を目にしたのち、そこに捕らわれていたレッドXIIIの協力でエアリスの救出に成功する。

11 神羅の目的



いったんはエアリスを助けたが、タークスによってクラウド達も捕らわれの身となる。そしてプレジデント神羅から、神羅の目的が、古代種が導くとされる魔晄に満ちた「約束の地」を探すことだと聞かされる。

12 セフィロスの影



捕らえられていた独房から一行が脱出したとき、プレジデント神羅が殺害され、実験体「ジェノバ」が消える事件が発生。その犯人は、伝説のソルジャーと呼ばれ、5年前に姿を消したセフィロスと思われたが……。

13 セフィロスとの因縁



ミッドガルを脱出後、クラウドは仲間達にセフィロスとの因縁を語りはじめる。5年前、故郷ニルブヘイムでセフィロス、ティファとともに遭遇したこと。それは、セフィロスが故郷の人々を虐殺した事件だった。

14 クラウドの記憶



自分が神羅によりジェノバから作られたことを知ったセフィロスは、人間への憎しみにとらわれニブルヘイムを破壊。ティファの危機に際し、彼に戦いを挑んだ、というところでクラウドの記憶は途切れていた。

15 マテリアハンター登場



これまでに得た情報をもとに、消えたセフィロスのあとを追うことに決めた一行は、途中、謎のニンジャで「マテリアハンター」と称する少女ユフィに襲撃される。紆余曲折の末、新たな仲間(?)として彼女が加わる。

16 軍事都市ジュノンへ



セフィロスを追ってアンダージュノンにたどり着いた一行。クラウドは、助けた少女プリシラの協力で、軍事都市ジュノンに単身潜入する。そこでは、神羅の新社長ルーファウスの歓迎パレードが行われていた。

17 運搬船に潜入



神羅兵としてパレードに紛れ込んだクラウドは、神羅の運搬船に潜入することに成功。一方、プリシラの発案で神羅兵に変装した仲間達も同じ運搬船に乗り込み、セフィロスが向かったと思われる西の大陸へ向かう。

18 船内での戦い



運搬船内で仲間達と合流を果たしたクラウド。自分達以外にも侵入者がいることを知った彼らは、機関室でセフィロスを発見する。だが、突如現れたジェノバ・BIRTHとの戦いを終えると、その姿は消えていた。

19 常夏のコスタ・デル・ソル



消えたセフィロスを追い、リゾート地コスタ・デル・ソルにたどり着いたクラウド達。「黒いマントの男」の情報を聞いた一行は、それがセフィロスと判断し、男が向かったと思われるゴールドソーサーを目指す。

20 バレットの過去



バレットの故郷コレル村に到着した一行。村人から罵声を浴びるバレットは、かつて神羅の魔晄炉建設に賛成したこと、魔晄炉の事故隠蔽のために神羅が村を焼き払ったこと、親友ダインや妻のことを仲間に語る。

21 ケット・シーの加入



ゴールドソーサーにたどり着き、園内を回っていたクラウドに声をかけてきたケット・シーと名乗るぬいぐるみ。彼は自分の占いの結果を見とどける必要があると語り、なかば強引に仲間に加わるのだった。

22 神羅兵の殺害



ゴールドソーサーで神羅兵が殺される事件に遭遇するクラウド。瀕死の兵士から「犯人は片腕が銃の男」という証言を得るが、駆けつけた園長のディオは、一行を犯人と決めつけ、砂漠の監獄コレルプリズンへ収監する。

23 砂漠の監獄



クラウド達は、コレルプリズンでバレットから、彼の親友ダインも手術によって片腕が銃になっていることを知らされる。その後、コレルプリズンから脱出するため、一行は囚人達のボスのアジトへと向かう。

24 バレットとダイン



囚人達のボスは、マリンの実の父親であるダインだった。やはり神羅兵を殺害したのは、復讐心にとらわれた彼だったのだ。妻や故郷を失って絶望にとらわれていた彼はバレットとの戦いを望み、敗北して命を絶つ。

CHECK POINT ユフィは特殊なキャラクターで、仲間にせずとも本編をクリアできるゲスト的な存在。仲間にするには、彼女にバトルで勝利したあと、会話選択で「興味ないね」「……まあな」「ちょっと待った」「そういうこと」「先を急ぐ」と選択していけばよいのだが、その場に表示されている「偽のセーブポイント」に触れると強制的に失敗となるといった仕組みもあり、なかなか仲間にできなかった人もいたようだ。なお、仲間にしていると、彼女の故郷ウータイで専用のイベントを楽しめる。

25 チョコボレース出場



コレルプリズンから脱出するために、チョコボレースに出場することになったクラウド達。見事優勝して冤罪も晴らした彼らに、ディオはお詫びとしてセフィロスの目撃情報とバギーを進呈するのだった。

26 ソルジャー・ザックス



旅の途中でたどり着いたゴンガガ村は、エアリスの初恋の相手であるソルジャー・ザックスの故郷だった。ザックスの両親が語る、5年前に行方不明になったというザックスの話に、なぜかティファも動揺する。

27 魔晄の正体



バギーの修理のためにレッドXIIIの故郷コスモキャニオンに立ち寄った一行。そこで彼らは、星命学者ブーゲンハーゲンから、魔晄が星の命とも言うべきライフストリームであり、それが尽きると星が滅びると聞かされる。

28 谷を守った父



ブーゲンハーゲンの案内で、コスモキャニオンの封印されていた洞窟を訪れたレッドXIII。洞窟の最深部で石にされてもなお、一族を守って立ち続ける父親の姿を見て、彼に恥じない戦士になることを誓う。

29 平穏なニブルヘイム



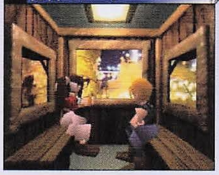
次にセフィロスの痕跡を追って訪れたのは、クラウドとティファの故郷ニブルヘイム。かつてセフィロスの手で焼き払われたはずの村は、5年前と同じ姿で存在していた。とまどう一行を待ち受けていたのは……。

30 宇宙を夢見るシド



神羅屋敷の地下でヴィンセントを仲間に加えたクラウド達は、その後、ロケット村へたどり着く。宇宙への夢を追うパイロット・シドの飛行機を奪いにきた神羅を出し抜き、シドとともに村を脱出する一行。

31 秘密のデート



セフィロスの行き先が古代種の神殿であることを突き止めたクラウド達は、神殿のカギであるキーストーンを求めてゴールドソーサーを再訪する。その夜、クラウドは秘密のデートに出かけることに……。

32 神羅のスパイ



神羅のスパイだったケット・シーにキーストーンを奪われた一行は、古代種の神殿に向かう。そこで、破壊魔法メテオを発動し、傷ついた星が集める精神エネルギーを使って神になるというセフィロスの目的を知る。

33 破滅のカギ・黒マテリア



古代種の神殿の謎を解き、メテオ発動のカギとなる黒マテリアを入手したクラウド達。だが、内なる声に導かれて正気を失ったクラウドは、自らの手でセフィロスに黒マテリアを差し出してしまうのだった。

34 忘らるる都へ



古代種として、エアリスはメテオを防ぐ方法を知っていた。その使命は自分にしか果たせないと、1人で旅立つエアリス。クラウド達は彼女を追って、かつて古代種達が暮らしていた忘らるる都へとたどり着く。

35 エアリスとの別れ



エアリスと再会したクラウドは、再び正気を失い、祭壇で祈りを捧げる彼女に刃を向ける。どうにか自分の行動を押さえ込むクラウドだったが、そんな彼の眼前で、セフィロスの凶刃がエアリスを貫くのだった。

36 ジェノバとセフィロス



エアリスの想いを継ぎ、そしてその仇を討つため、セフィロスをさらに追うクラウド達。たどり着いた北の大空洞で、彼らは真のセフィロスを発見する。今まで追っていたセフィロスは、ジェノバが擬態したものだった。

37 メテオ発動



いったんは黒マテリアを取り戻すが、自分の正体がセフィロスのコピーだと宝条に告げられ、正気を失うクラウド。黒マテリアはセフィロスの手に渡り、メテオが発動。クラウドはライフストリームに飲み込まれていく。

38 クラウドを探して……



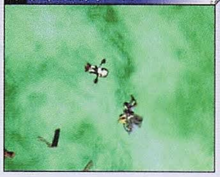
神羅に捕らえられたティファ達は、メテオ発動の責任を負わされて処刑されそうになる。だが、ケット・シーとシドの活躍で窮地を切り抜け、行方不明となったクラウドを探して世界中を旅することになる。

39 クラウドとの再会



メテオの落下が迫るなか、ティファはクラウドを見つけるが、ライフストリームに飲み込まれ、重度の魔晄中毒となった彼の心は壊れていた。一行は、クラウドの看病をするティファを残して神羅との戦いに赴く。

40 ライフストリーム



メテオを破壊するために強引な方法でマテリアを集めようとする神羅のやり方に反発し、それを妨害する一行。一方、クラウドとティファは、地震による亀裂から吹き出したライフストリームに飲み込まれる。

41 5年前の真実



クラウドの精神世界で、彼とともに5年前の出来事をたどるティファ。ティファはクラウドを5年前の事件で見ていなかった。それはクラウドの記憶と矛盾する。彼女が見たのはクラウドの親友ザックスだった。

42 自分を取り戻すクラウド



クラウドの記憶は、親友のザックスの姿に自分を重ねたものだった。だが、5年前にティファを助けたのは間違いではなかった。傍らにいた顔を隠した兵士が彼だったのだ。ようやくクラウドは本当の自分を取り戻す。

43 エアリスの残したもの



仲間達とともに神羅の計画を阻止したのち、クラウドは忘らるる都を再訪。そこで、エアリスがメテオに対抗する魔法ホーリーを発動させようとしていたことを知るが、その発動はセフィロスの力で抑え込まれていた。

44 最終兵器・魔晄キャノン



神羅はセフィロスを倒すため、ミッドガルに設置した魔晄キャノンを使用し、北の大空洞を覆っていたバリアを破壊する。だが、宝条がセフィロスに魔晄の力を注ぎ込もうと、その魔晄キャノンを暴走させる。

45 宝条の最後



ケット・シーを操っていた神羅の幹部リーブは、魔晄炉の爆発からミッドガルを守るためにクラウド達に助けを求める。クラウド達は宝条を倒し、爆発を阻止するが、メテオの落下はあと7日に迫っていた。

46 セフィロスとの決戦へ



セフィロスとの決戦を前に、仲間達はいったん大切な人のもとへと散っていき、残されたクラウドとティファは、互いの気持ちを確かめ合う。そして、再び集まった仲間達はセフィロスが待つ大空洞へと旅立つ。

47 立ちふさがるセフィロス



星の最深部にたどり着いたクラウド達は、そこでエアリスが導いたホーリーの輝きを目にする。だが、その前にはセフィロスが立ちはだかっていた。星を救うため、セフィロスを打倒する最後の戦いが開始される。

エンディング



コンピレーション作品で広がった『FFVII』の世界

2004年以降、「COMPILATION of FINAL FANTASY VII」と題された、本作の外伝的作品が複数発売された。物語に多くの伏線が残されていたいたため、ユーザー間でさまざまな議論が交わされたが、各作品では、その疑問に答えるように、クラウドの過去やタークスの活躍などが描かれる。また、映像作品「アドベントチルドレン」で用いられた驚異的な映像技術は、世界的な評価を獲得した。



ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン

▲セフィロスとの戦いから2年後の世界を舞台に、クラウド達の活躍を描いた映像作品。



ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-

◀ヴィンセントが主人公の、ガンアクションRPG。



クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-

▲PSPで発売されたアクションRPG。クラウドの親友ザックスを主人公とした物語が展開。



ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-

◀携帯アプリとして配信された作品。タークスの一員として戦うRPG。

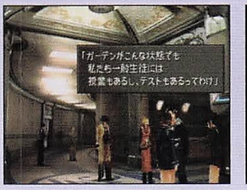
CHECK POINT ユフィ同様、ヴィンセントも、正しい手順を踏まないと仲間にできないキャラクター。彼を仲間にするには、ニブルヘイムにある神羅屋敷内の金庫に潜む敵を倒し、中にあるカギを使って地下室の扉を開け、「名前入力画面」が表示されるまで棺の中の男に話しかける必要がある。金庫の開け方は20秒以内にダイヤルを右回りに36、左回りに10、右回りに59、右回りに97と合わせるというもの。この際、ダイヤルの数値を1でも余分に回すと失敗＆やり直しとなる。



●ハード:PS ●価格:¥8,190(税込)
●発売日:1999年2月11日 ●累計出荷本数:860万本 ※

スコールとラグナ。2人の視点で描かれる「魔女」をめぐるドラマ

かつて人々を恐怖に陥れた「魔女」の伝説が残る世界を舞台に、SeeDと呼ばれる傭兵になった主人公スコールの戦いと、魔女の存在に翻弄される人々を描く。前作『FFⅦ』に続き、3Dで表現された作品で、キャラクターがリアル頭身となりテクスチャがより緻密になるなど、ビジュアル面が大幅に進化していた。ガーディアン・フォースと呼ばれる召喚獣をキャラクターに「ジャンクション」するシステムや、魔法を「ドロー」することでパラメータを強化できるシステムなど、新たなキャラクターカスタマイズの仕組みが導入されていた。


▲学園が舞台という設定が、本作ならではの世界観を構築。


▲ガーディアン・フォースに各アビリティが設定されている。

PLAY DIGEST プレイダイジェスト

01 サイファーとの訓練

訓練とは思えない激しいバトルに興じるスコールとサイファー。数少ないガンブレード使い2人が散らす熱い火花。その戦いは、互いの額に癒えない傷を残すという、この先の因縁を予感させるような結果となる。

02 謎の女性

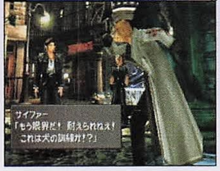
激闘の末に意識を失ったスコールは、バラム・ガーデンの保健室で目を覚ます。担任のキスティスが迎えにくる直前、彼に「また会えたね」と声をかける謎の女性。だが、彼の記憶に思い当たる人物はいなかった。

03 イフリートの力を手に

午後から行われる予定のSeeD選抜試験に必要な課題をクリアしていなかったスコール。キスティスとともに、バラム・ガーデンのそばにある炎の洞窟へと向かい、ガーディアン・フォースのイフリートと対峙する。

04 SeeD選抜試験

SeeD選抜試験においてスコールは、サイファーやゼルと同じB班に配属される。班長であるサイファーの尊大な物言いに、早くもチームワークに不安を覚えつつ、任務の目的地ドール公国へ向かうことになる。

05 ドール公国での任務

ドール公国に到着したB班。だが、彼らの担当となった中央広場は戦闘区域から遠く、血気盛んなB班のメンバーは暇を持て余すことに。そんなとき、サイファーが山間部で電波塔を発見し、勝手に攻撃を開始する。

06 巨大兵器からの逃亡

電波塔でガルバディアの兵士・ビッグスとウェッジを倒し、集合場所の海岸へ撤退するB班。ビッグス達が起動させた大型機動兵器X-ATM092の追撃を間一髪で振り切り、スコール達はドール公国からの脱出を果たす。

07 リノアとの出会い

スコールとゼル、セルフィはSeeDに就任したが、サイファーは試験に落ちてしまう。夜には、就任記念パーティーが行われ、そこでスコールは人なつっこい少女からダンスの誘いを受け、強引に踊らされることに。

08 初任務～そして過去へ

パーティーの翌日。初の任務のため、ティンバーへの専用列車に乗り込むスコール達。その途中、睡魔に襲われた彼らは、それぞれラグナ、キロス、ウォードという3人に意識がシンクロする不思議な夢を見る。

09 森のフクロウ

3人が同じ夢を見るという奇妙な体験に驚くスコール達だが、ほどなく列車はティンバーに到着。任務の依頼主であるレジスタンス組織・森のフクロウのメンバーには、パーティーで踊った少女リノアの姿があった。

10 誘拐計画の失敗

「森のフクロウ」による、ガルバディアのデリング大統領誘拐計画は、事前に察知されてあえなく失敗。しかも、ドール公国での命令違反で懲罰を受けていたはずのサイファーが乱入するアクシデントが発生する。

11 魔女の騎士サイファー

ゼルの失言から、誘拐計画にSeeDが絡んでいることが公になってしまう。さらに突如現れた魔女イデアに誘われ、サイファーがバラム・ガーデンから離反。スコール達は撤退を余儀なくされるのだった。

12 セントラ遺跡からの脱出

ティンバーから脱出し、近隣のガルバディア・ガーデンに向かう一行は、その途上で再びラグナ達の夢を見る。セントラ遺跡の発掘現場で偵察任務を行っていたラグナ達は、そこからの脱出劇を繰り広げる。

13 新たな任務

ガルバディア・ガーデンに身を置くスコール達に届いた新たな命令。それは、ガルバディアの大使となった魔女イデアの暗殺だった。狙撃手のアーヴァインを仲間に加え、彼らはある協力者との接触を試みる。

14 狙撃の失敗

リノアの父でガルバディア軍の大佐カーティスの協力のもと、スコール達は暗殺計画を進める。アーヴァインの放った銃弾は正確に魔女イデアをとらえるが、魔力によって防がれ、狙撃による暗殺は失敗に終わる。

15 魔女の力

魔女イデアへの直接攻撃を敢行するスコール。立ちふさがった魔女の騎士を自称するサイファーを退けるが、魔女の力はあまりにも強大だった。彼女が作り出した氷の槍が、手も足も出ないスコールの胸を貫く。

16 キロスとの再会

再びラグナの夢を見るスコール。セントラ遺跡での一件で傷を負ったラグナは、辺境の地ウィンヒルで新しい生活を始めていた。そんな彼のもとへ、友人のキロスがジャーナリストへの就職話を手土産に訪ねてくる。

17 平穏な日々

かつての夢と、恋い焦がれた女性ジュリアの結婚話に心揺れるラグナ。しかし、自分を看病してくれたレインと両親を亡くした少女エルオーネと過ごした穏やかな毎日が、彼をこの地から離れられなくしていた。

18 収容所からの脱出

SeeDの秘密を聞き出そうと、捕らえたスコールを拷問にかけるサイファー。収容所の別の場所に捕らえられていたゼル達は脱出に成功し、リノアの助けなどもあって、スコールも収容所からの脱出を果たす。

19 狙われたガーデン

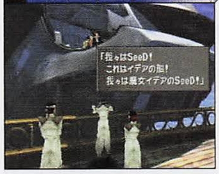
ガルバディアによるバラムおよびトラビア・ガーデンに対するミサイル攻撃を知る一行。トラビアへの攻撃阻止は間に合わなかったが、残るバラム・ガーデンだけは守ろうと、セルフィ達はミサイル基地へと潜入する。

20 バラム・ガーデン分裂

セルフィ達と別れ、ミサイル攻撃の危機を伝えるべくバラム・ガーデンに帰還したスコール。そのときガーデンでは、SeeDを中心とする学園長派と学園長を捕らえようとするマスター派による内部抗争が発生していた。

21 ガーデンの真実

移動機能を起動させて、ミサイル攻撃をかわすバラム・ガーデン。その後、スコール達は、ガーデンの経営者であるノーグから、ガーデンの学園長であるシドと魔女イデアが夫婦であることを知らされる。

22 エルオーネの力

バラム・ガーデンに訪れた白いSeeD達。エルオーネの保護に来たと告げる彼らは、保健室でスコールが会った謎の女性がエルオーネであり、スコール達にラグナ達の夢を見させたのも彼女の力だと語る。

23 漂流と再会

移動機能が暴走し、バラム・ガーデンは、絶海の孤島フィッシャーマンズ・ホライズン(F.H.)へと漂着する。そこでスコールは、ミサイル基地での作戦以来消息不明だったセルフィ達との再会を果たすことに。

24 セルフィバンド

破壊された校庭を見て、また自分が属するトラビア・ガーデンがミサイルの直撃を受けたことで落ち込むセルフィ。彼女を励ますため、アーヴァインはバンドの演奏をしようと提案。つかの間の学園祭気分を味わう。

CHECK POINT 『FFⅧ』は、シリーズ最初で最後のポケットステーション対応ソフト。プレイできるのは『おでかけチョコボRPG』というミニゲームで、本編で使えるアイテムなどを手に入れることができた。なかには、これだけでしか手に入らないアイテム（リボンなど）やガーディアンフォース（コモーグリなど）もあり、コンプリートを目指すプレイヤーにはかなり敷居の高い要素だったようだ。なお、現在ポケットステーションの生産は終了しており、入手はかなり難しい。

25 反撃の狼煙



移動機能を修復したバラム・ガーデンは、スコールを指揮官として、対魔女の戦いに向けて行動を開始。最初にバラムの町の解放を目指した彼らを妨害したのは、サイファー派を自認する風神、雷神の2人だった。

26 イデアの子達



セルフィの希望で、トラビア・ガーデンを訪れたスコール達。復旧作業に従事する学生の姿を目にするなか、アーヴァインは、リノアを除く自分達全員が、かつてイデアに育てられていたという「記憶」を語り出す。

27 ガーデン同士の激突



自分達が幼少時代を過ごしたイデアの孤児院を目指して、一行はセントラ大陸へ。だが、そこには、移動機能を起動させたガルバディア・ガーデンが、サイファー指揮のもとスコール達を待ち受けていた。

28 自分を取り戻すイデア



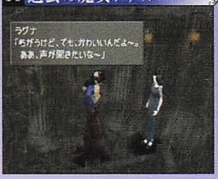
ガルバディアの精鋭達とサイファーを激闘の末に退け、魔女イデアを倒したスコール達。敗れたイデアは、目覚めたときに邪悪な心を失っていた。だが、それと時を同じくしてリノアが意識を失い、昏睡状態に陥る。

29 未来の魔女アルティミシア



本当に倒すべき相手は、イデアの心を乗っ取り、エルオーネの能力を欲する未来の魔女アルティミシアだった。だが、それよりも目を覚まさないリノアが気がかりなスコールは、彼女を目覚めさせる方法を模索する。

30 過去の魔女アデル



トラビア渓谷で、映画の撮影をするラグナ達の夢を見るスコール。スコールはエルオーネが過去の魔女アデルの後継者候補としてさらわれてしまったこと、ラグナが彼女を助けようとしていたことを知るのだった。

31 エルオーネの力



人の意識を、ほかの人の過去の体験に「接続」させるエルオーネの力。スコール達が見た夢は、その力によるものだった。夢の中でスコールは、エルオーネにリノアを目覚めさせる方法を尋ねるが……。

32 消えたエルオーネ



リノアとエルオーネを会わせるため、スコールはエルオーネを保護しているはずの白いSeeD達と接触する。しかし、彼女はガルバディアとエスタの海戦に巻き込まれた際、エスタの船に乗り込んで姿を消していた。

33 エスタを目指して



エルオーネがいるエスタの場所を探して、東の大陸にやって来たスコール。追いかけてきた仲間達の協力を得て大塩湖にたどり着き、エスタの入口を見つけるが、そのとき再び過去のラグナの夢を見ることになる。

34 エルオーネ奪回作戦



エスタへの潜入に失敗し、ルナティックパンドラ研究所で強制労働をさせられていたラグナ達。そこで出会った反アデルー派と協力して脱走を果たし、魔法研究所に捕らえられていたエルオーネの救出に成功する。

35 科学の国エスタ



かつて魔女アデルが支配したエスタ。ようやく目的地に到着した一行は、技術研究の責任者オダイン博士に会う。イデアは博士に、アルティミシアからの干渉を避けるため、自らを隔離してほしいと頼むのだった。

36 スコール、宇宙へ



エルオーネと会うことを望んだスコールが案内されたのは、ルナゲートだった。今だに意識の戻らないリノアとともにカプセルに乗り込んだスコールは、月のそばに建設されているルナサイドベースへと送られる。

37 襲い来る過去の遺産



過去にエスタが開発した巨大兵器ルナティックパンドラが、ガルバディアの手で起動。エスタへの侵攻を開始したルナティックパンドラを、ゼル達は内部から停止させようと試みるが、失敗に終わってしまう。

38 操られるリノア



スコールが到着したルナサイドベースは、宇宙に封印された過去の魔女アデルの監視施設だった。そこで再会するスコールとエルオーネ。そのとき、何者かに操られたリノアは、アデルの封印を解除しようとする。

39 魔女アデルの復活



リノアによって封印を解かれた魔女アデルは、復活をとげる。そして、100年単位で発生する「月の涙」と呼ばれる現象──月に生息するモンスターの地上への大量降下──とともに地上へと向かうのだった。

40 つながる心



魔女アデルの封印を解除し、宇宙空間を漂流していたリノアを救うため、自らも宇宙空間へ飛び出すスコール。エルオーネの力を借り、リノアの意識に必死で呼びかけたスコールは、漆黒の闇に漂う彼女を見つける。

41 飛空艇ラグナロク



宇宙服の酸素が尽きかけたとき、2人の前に現れたのは、17年前から回収不可能になっていたエスタの飛空艇ラグナロクだった。管制室からの指示を受けながら、スコール達はラグナロクで大気圏突入を試みる。

42 魔女の騎士スコール



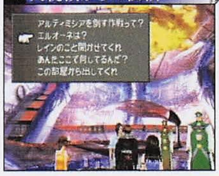
無事に帰還したスコール達だったが、イデアの力を受け継いだ魔女であることが判明したリノアは、封印されることになる。仲間からの叱咤を受けて自分の気持ちに気づいたスコールは、リノアを奪って逃走する。

43 魔女の誕生



仲間達とともにイデアの家に身を隠したスコールとリノア。そんな2人にイデアは謝罪し、すべての始まりは13年前に魔女アルティミシアから孤児達を守るため、自分が魔女の力を受け継いだことから始まったと語る。

44 大統領からの依頼



一行のもとに、エスタの大統領となったラグナからのメッセージが届く。魔女アルティミシアを打倒するため、力を貸してほしいというのだ。スコール達は、大統領官邸でラグナから17年前の話を聞くことになる。

45 サイファーとの決戦



イデアを操っていた魔女アルティミシア。彼女を倒すための作戦が開始された。ルナティックパンドラに捕らえられたエルオーネの奪還を目指したスコール達の前に、サイファーがまたしても立ちはだかる。

46 魔女討伐の作戦



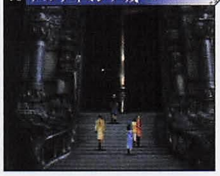
サイファー、そしてリノアを取り込んだ魔女アデルを打ち倒すスコール達。魔女アルティミシアは、そのときを狙ってアデルと融合していたリノアの体に憑依した。しかし、それこそが魔女討伐作戦の最大の狙いだった。

47 時間圧縮の始まり



過去、現在、未来の魔女の力が1つになり、アルティミシアが計画していた時間圧縮が始まる。それを利用して、スコール達は本来行くことができないアルティミシアがいる未来へと向かうのだった。

48 アルティミシア城へ



仲間達の存在を信じ合うことで、無事に未来へ到達したスコール達。荒廃した世界で襲いかかってくるさまざまな時代の魔女達との戦いをくぐり抜け、彼らは、ようやくアルティミシア城へとたどり着く。

49 未来の魔女との戦い



アルティミシアは、スコールの強さの象徴であるグリーヴァをガーディアン・フォースとして操り、SeeD達への憎しみをぶつけてくる。自分以外の存在を否定するアルティミシアに、スコール達は最後の戦いを挑む。

エンディング



NPCとのカードゲーム

本作では、□ボタンでNPCに話しかけると『Triple Triad』というカードゲームがプレイできる（一部のNPCを除く）。赤と青のふた手に分かれて開始し、3×3のマス目に、1～9およびAの10段階の英数字が描かれたカードを交互に置いていく。隣接したカード同士の英数字を比べて、大きいほうのカードがそれを出した側の色に変化。カードを使い切った時点で自分の色のカードが多ければ最終的な勝利者になるという流れだ。勝利すると相手のカードを1枚奪えるというルールで、レアカードを持つNPCも存在している。プレイしなくても本編の進行に影響はないが、アビリティ「カード変化」で、各カードをアイテムに変化させることができるため、レアカードがほしいというだけでなく、アイテム目当てでプレイしてもよい。



◀オプションルールがいくつかあり、常に異なる戦略が必要だった。

CHECK POINT 倒す必要がないため、意外とスルーされがちなアルティミシア城の隠しボス・オメガウェポン。その出現方法は、南東の右階段ホールにある紐を引いて鐘を鳴らすこと。こうすると北の礼拝堂に1分間だけオメガウェポンが出現するが、普通に移動していると間に合わない。そこで戦わせたいメンバーを礼拝堂前の切り替えポイントに待機させ、残りのメンバーで鐘を鳴らしてから近くの切り替えポイントに向かうというテクニックが有効。

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

●ハード:PS　●価格:¥8,190(税込)
●発売日:2000年7月7日　●累計出荷本数:540万本 ※

過去作のキーワードが多数登場する原点回帰の作品

原点回帰をテーマとした、PSにおける最後のナンバリングタイトル。シリーズに登場したキャラクターや場所などの名称がキーワードとして数多く登場する。ガイアと呼ばれる星の、霧がたち込める大陸で起きた戦争。それは、ガイアを乗っ取ろうとする別の星テラの計画に起因していた。そんな大きなスケールの世界観を背景に、主人公達の心の葛藤を丁寧に描き出す物語が展開する。攻撃を受けてゲージが溜まると、キャラクターがトランス状態になってコマンドなどが変化するシステムや、アビリティが武器に設定されている点などが特徴だった。


▲トランス状態になると、キャラクターのグラフィックが変化。


▲ミニゲームも数多く存在。なわとびを1000回達成すると……。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 知らない記憶

アレクサンドリア王国の王女ガーネットは夢を見ていた。女の子を連れた女性が嵐の海を渡る光景。それは思い出せない記憶だった。まどろみから覚めた彼女は、城に近づいてくる劇場艇プリマビスタを見つめる。

02 盗賊団タンタラス

王国はガーネットの16歳の誕生日を祝う式典で賑わっていた。黒魔道士の少年ビビは芝居を見るため、劇団タンタラスは公演のために街を訪れる。だが、実はタンタラスは盗賊団であり、王女の誘拐を計画していた。

03 ガーネット誘拐

タンタラスの一員ジタンは、芝居が行われている間にガーネットを誘拐しようとするが、逆に彼女から、自分を誘拐してほしいと頼まれることに。それを阻止しようと、王国の騎士スタイナーが奔走する。

04 劇場艇墜落

ジタンとガーネットに加え、誘拐騒ぎに巻き込まれたビビやスタイナーも乗せたまま飛び去る劇場艇プリマビスタ。しかし、城からの砲撃を受けて航行不能に陥り、霧が立ち込める魔の森に墜落してしまう。

05 魔の森からの脱出

ガーネットを守りたいと考え、タンタロスから離脱することを決意するジタン。タンタラスの仲間ブランクの助けによって、魔の森を抜けることに成功するが、その途中、ブランクは森の呪いで石化してしまう。

06 リンドブルムを目指して

身分を隠すため、ダガーという偽名を名乗ることに決めたガーネット。ジタン達は、彼女の目的地である隣国リンドブルムを目指すが、途中で立ち寄ったダリの村で、ビビが連れ去られる事件が発生する。

07 黒魔道士生産工場

ビビを助けるために潜入した工場で、ジタン達は黒魔道士が生産されている光景を目にする。人形のような黒魔道士を見て、自分の存在に疑問を持ち始めるビビ。そんな彼を勇気づけたのは、スタイナーだった。

08 リンドブルム到着

リンドブルムに到着したダガーは、大公シドに会う。母のブラネが恐ろしいことを企てていると語る彼女に、シドは協力を約束する。実は、タンタラスにダガーの誘拐を頼んだのは、彼女の身を案じたシドだった。

09 旧友との再会

ジタンは、行方不明の恋人を探す旅を続けている旧友のフライヤと再会する。その後、ダガーのもとへ向かったジタンは、王女として特別扱いされ、自分の無力さを感じていた彼女と語り合い、心を通わせるのだった。

10 ブルメシアの危機

謎の軍に攻撃を受けたブルメシアからの急報が届き、それがアレクサンドリアによるものと考えたダガーは、母を説得するべく帰国を決意する。反対する仲間達を眠らせて、スタイナーとともに強引に出発するダガー。

11 食いしん坊クイナ

フライヤの故国ブルメシアを救うため、そしてダガー達がそこに向かったかもしれないと考えて、ジタン達はブルメシアへと急ぐ。その途中、ク族の沼で出会ったクイナが、なりゆきで仲間になることに。

12 壊滅したブルメシア

黒魔道士達による攻撃で廃墟と化したブルメシア。ジタン達は、そこでブラネと、ブラネに黒魔道士達を提供したクジャという人物を発見。そして、クレイラへの侵攻計画について知ることになるのだった。

13 ダガー達の旅

アレクサンドリアを目指すダガーは、途中タンタラスのメンバーと再会し、石化したブランクを元に戻すために力を貸す。その後、古の交通機関ガルガン・ルーで故国へたどり着くが、ブラネの部下に捕らえられる。

14 クレイラの砂嵐

ブラネの計画を防ごうと、ジタン達はクレイラに向かった。危機を知ったクレイラの人々は、クレイラを守る砂嵐を強化する儀式を行うが、何者かの力によって逆に砂嵐は消え去ってしまうのだった。

15 ダガーの召喚獣

捕らわれたダガーは、クジャの助力を得た母ブラネによって、その体に秘められた召喚獣オーディンの力を取り出されようとしていた。一方、ジタン達は、クレイラを攻撃する兵士達に立ち向かっていたが……。

16 クレイラ壊滅

突如現れたフライヤの恋人フラットレイによって、いったんは窮地を逃れるクレイラの人々。しかし、敵を追ってジタン達がブラネの飛空艇に乗り込んだ直後、ブラネが召喚したオーディンの力でクレイラは壊滅する。

17 ダガーの救出

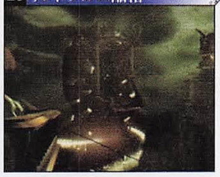
ブラネの飛空艇内で、ダガーの処刑命令を知ったジタン達は、飛空艇のテレポットでアレクサンドリアへ向かう。捕らわれていたスタイナーを救出後、協力してダガーを見つけるが、そこにベアトリクスが立ちはだかる。

18 ベアトリクスの離反

ブラネの行動に反感を感じていたベアトリクスは、ダガーを殺そうとするブラネに対して、ついに反抗する。ベアトリクスはこれまでの自らの過ちを後悔し、ジタン達を逃がすため、その場で敵を引きつけるのだった。

19 アレクサンドリア脱出

仲間達が敵を食い止めるなか、ジタンとダガー、ビビはガルガン・ルーでアレクサンドリアを脱出する。一方ブラネは、賞金稼ぎラニとサラマンダーにダガーが持つ宝珠・王家のペンダントを取り戻す任務を命じていた。

20 リンドブルム陥落

リンドブルム近郊に到着したジタン達は、そこで街が黒魔道士の軍勢に攻撃されている光景を目撃する。彼らの眼前で、召喚獣アトモスが召喚され、クレイラと同じようにリンドブルムは崩壊してしまう。

21 クジャを倒す決意

破壊されたリンドブルムにたどり着いたジタン達は、シドの無事を知る。シドから、ブラネの野望に協力しているクジャについて聞いた一行は、クジャを倒すため、外側の大陸への旅立ちを決める。

22 黒魔道士の村

ジタン達が外側の大陸で発見した黒魔道士の村には、自我を持ち、戦いから逃れてきた黒魔道士達が暮らしていた。そこでビビは、黒魔道士の命の短さを聞き、生きているということの意味を考え始める。

23 召喚士エーコ

黒魔道士達からクジャの目撃情報を得た一行は、ドワーフ達が聖域と呼ぶイーファの樹を目指す。だがその途中、ドワーフの村で食糧泥棒をしていた少女エーコを助けたことから、いったん彼女の家へ向かうことに。

24 召喚士一族の里

イーファの樹の近くに、エーコと彼女の親友のモグが暮らす召喚士一族の里マダイン・サリはあった。しかし、10年前に起こったという天変地異によって、召喚士の生き残りはエーコ1人になってしまっていた。

CHECK POINT
ク族のクイナは、ブルメシアへの道中、ギザマルークの洞窟の近くにあるク族の沼に立ち寄ると仲間にできる。この時点では、必ずしもク族の沼に立ち寄る必要はないので、ここで仲間にしていなかったプレイヤーもいたことだろう（のちに必ず加入）。なお、彼が仲間になっていると、世界に4カ所あるク族の沼でカエルとりのミニゲームを行うことが可能であり、99匹集めてクエールとのバトルに勝利すると、クイナの最強武器であるガストロフォークを入手できる。

25 霧の秘密

エーコの力でイーファの樹の封印を解いたジタン達は、その内部で、ザ・ソウルケージから、霧が人間の闘争本能を刺激するものであること、その霧を利用してクジャが作った兵器が黒魔道士であることを聞かされる。

26 賞金稼ぎ達の待ち伏せ

ジタン達はザ・ソウルケージを倒し、大陸から霧を消し去ることに成功する。これに対するクジャの出方を見ることにした一行は、いったんマダイン・サリに戻るが、そこには、ラニとサラマンダーが待ち構えていた。

27 サラマンダーとの決闘

エーコを人質に王家のペンダントを要求するラニ。サラマンダーはそんなラニの行動を妨害してジタンとの決闘を望む。これを了承したジタンは、決闘に勝利するが、サラマンダーの命をとろうとはしなかった。

28 ダガーの記憶

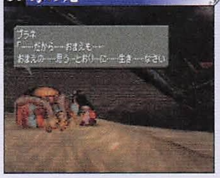
ジタン達についていくことを決めたエーコが旅立ちの前に歌った歌。それを聞いたダガーは、ここが自分の故郷であり、本当の母親と船で脱出した記憶を思い出す。それが、彼女に召喚獣が宿っていた理由だった。

29 クジャとの戦い

自分を殺さなかったジタンの考えを見極めようと、仲間に加わるサラマンダー。彼とともに一行はイーファの樹に現れたクジャに戦いを挑もうとするが、まさにそのとき、ブラネの艦隊がイーファの樹に侵攻してきた。

30 ブラネの野望

クジャの力を借りて召喚獣を我が物としたブラネは、クジャを倒すことで、完全に世界を自分だけのものにしようと画策していた。だが、戦いはブラネ側が劣勢となる。形勢を覆すため、ブラネはバハムートを召喚する。

31 母の死

クジャの合図で上空に巨大な眼が現れると、バハムートはなぜか召喚したブラネの側に攻撃を開始した。ダガーは、母を助けられないかと模索するが果たせず、ブラネはついに敗北して命を落とすのだった。

32 迫る即位式

3日後にダガーの女王としての即位式が迫るなか、ジタンは、彼女が手の届かない存在になるような気がして落ち込んでいた。仲間達とダガーに会いにいくが、いつもの明るく気楽なセリフをかけることはできなかった。

33 次なるクジャの計画

気分転換にトレノでカードゲーム大会に参加していたジタン。だがその頃、新たな計画を実行するべくクジャがアレクサンドリアを訪れていた。クジャはバハムートを操り、アレクサンドリアへの攻撃を開始する。

34 アレクサンダーの召喚


アレクサンドリアを守るため、エーコとともにアレクサンダーを召喚するダガー。だが、それがクジャの狙いだった。召喚獣を操る巨大な眼「インビンシブル」によって、その力を我が物にしようとしていたのだ。

35 クジャの誤算

クジャの主人であるガーランドが、アレクサンダーの力を手に入れて自分に刃向かおうとしているクジャの行動を知り、インビンシブルのコントロールを取り上げる。動かないインビンシブルを見て動揺するクジャ。

36 アレクサンドリア壊滅

ガーランドが操るインビンシブルが、アレクサンダーを攻撃し、アレクサンドリア城も破壊される。城の崩壊に巻き込まれそうになるダガーとエーコを救ったのは、間一髪でその場にかけつけたジタンだった。

37 声を失ったダガー

アレクサンドリアから脱出し、リンドブルムに逃れたジタン達だったが、自責の念からダガーは声を出せなくなってしまった。クジャの行方を追う決意を新たにした仲間達は、情報を求めて海路で黒魔道士の村へ向かう。

38 ビビの想い

命を延ばしてやるというクジャの言葉を信じ、多くの黒魔道士達がクジャについていったことを知る一行。ビビは残っていた黒魔道士に、自らの想いを伝え、彼らからクジャの隠れ家の場所を聞き出すのだった。

39 捕らわれた仲間のために

ジタン達はキエラ砂漠でクジャの隠れ家を見つけるが、クジャのワナにはまり捕らえられてしまう。仲間を人質にされたジタンは、クジャの命令で、ウイユヴェールにあるというグルグストーンを手に入れることに。

40 さらわれたエーコ

グルグストーンをジタンが持ち帰った頃、捕らわれていた仲間達は脱出に成功していた。しかし、隙を突かれてクジャにエーコをさらわれてしまう。エーコを救うため、ジタン達はグルグ火山へと向かった。

41 モグのトランス

グルグ火山で危機に陥ったエーコだが、トランスによって力を解放したモグが彼女を救う。それを見たクジャは、強い魂を利用したトランスで、自らも強大な力を得られることを思いつき、その場から姿を消す。

42 ダガーの決意

ジタン達は、クジャに捕らえられていたシドの妻ヒルダから、クジャが異星テラの人間であることを知らされる。旅を通じてジタンへの想いを再認識したダガーは、言葉を取り戻し、髪を切って旅への決意を新たにする。

43 ジタンの故郷

ヒルダから得た情報をもとに、輝く島の封印を解き、テラへ向かう一行。たどり着いたテラには、ジタンと同じように尻尾の生えた、ジェノムと呼ばれる人々が暮らしていた。ジタンはここが自分の故郷だと知る。

44 テラの管理者

ジタンは、テラの管理者ガーランドから、テラの目的が星の乗っ取りであり、その計画のために送り込まれたのが自分とクジャであると告げられる。ダガーの故郷を破壊したのはテラの飛空艇インビンシブルだった。

45 ジタンへの気持ち

自分がガイアの人々にとっての敵であることを知ったジタン。ガーランドの洗脳からは逃れるが、心を閉ざし自分だけでガーランドとの決着をつけようとする。そんな彼を助けようとする仲間達。そしてダガーは……。

46 絶望のクジャ

ジタン達とガーランドとの戦いの最中、クジャが現れてガーランドに致命傷を与える。自分を支配していたガーランドへの勝利に酔うクジャだったが、自分の命があとわずかだと知らされ、絶望の末にテラを破壊する。

『クアッドミスト』が原型のカードゲーム

『FFVIII』の『Triple Triad』と同じように、本作でプレイできるカードゲーム『クアッドミスト』も大きな人気を博した。攻撃力や防御力が設定されているカードを使ってバトルを行い、負けると手持ちのカードが相手のものとなる仕組みだった。これを原型としたのが、オンライン対戦ゲーム『テトラマスター From FINAL FANTASY IX』(以下、『テトラマスター』)だ。『テトラマスター』は、ネットワークサービス『プレイオンライン』に接続して楽しめるカードゲームで、『クアッドミスト』のルールを基本としながらも、デッキを複数登録できたり、3人でのプレイが可能であったりなど、いくつもの変更が加えられている。また、『FFIX』だけでなく『FFX』のキャラクターなどが描かれたカードを使うことも可能になっている。



◀モンスターなどが描かれた多彩なカードは、それぞれ性能が異なる。

47 イーファの樹へ

テラから脱出したジタン達は、テラだけでなくガイアも破壊しようとしているクジャを倒すため、イーファの樹へ向かう。現れた竜の群れに苦戦するが、シドやベアトリクスの加勢によって、突入に成功する。

48 記憶の場所

イーファの樹からたどり着いた記憶の場所と呼ばれる空間。そこでジタン達は、かつての出来事、ガイアとテラのかかわりを知っていく。そして、すべてをつかさどる存在・クリスタルの場所へと至るのだった。

49 絶望が呼ぶ永遠の闇

自分のいない世界に意味を見いだせないクジャは、クリスタルを破壊して、すべてを無に帰そうとしていた。ジタン達はそんなクジャに立ち向かうが、彼の絶望は、より圧倒的な存在である永遠の闇を呼び寄せる……。

エンディング


CHECK POINT 『FFIX』で楽しめるカードゲームは『クアッドミスト』だけではない。感動のエンディングを迎えたあと、画面に「THE END」と表示されているときに、ボタンをR2、L1、R2、R2、↑、×、→、○、↓、△、L2、R1、R2、L1、□、□の順番で押すと効果音が鳴る。その後、STARTボタンを押すことで、『ブラックジャック』をプレイできる。ルールは一般的なブラックジャックと変わらず、手持ちのポイントがなくなるかSTARTボタンを再度押すと、もとの画面に戻る。

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

●ハード:PS2
●価格:¥9,240(税込)
●発売日:2001年7月19日
●累計出荷本数:850万本 ※

ボイスによる演出が導入されたPS2初の『FF』

死の螺旋にとらわれた世界スピラを舞台に、異世界から訪れた少年ティーダと、召喚士の少女ユウナの壮大な旅路を描く。シリーズ初のボイスによる演出を採用した作品であり、終盤近くまでが主人公の回想という体裁をとっているため随所にモノローグが挿入されるなど、今まで以上にストーリー性を強化する演出手法が取り入れられている。ATBを改良した、コマンドを実行することで時間が進むカウントタイムバトルや、あらかじめ設定されたルートを選んでキャラクターを強化していくスフィア盤などのシステムも好評を博した。


▲CMなどで話題となったティーダとユウナがキスを交わすシーン。


▲スフィア盤の成長スフィアを発動させて、キャラクターを強化。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 ティーダの回想

荒れ果てた遺跡ザナルカンドにたどり着いた7人は、重苦しい雰囲気に包まれていた。やがて1人の少年が「最後かもしれないだろ？　だから全部話しておきたいんだ」と、彼の物語を語り始める。

02 シンの襲来

ブリッツボールのエース・ティーダは、華やかなザナルカンドのスタジアムで決勝戦に臨んでいた。伝説の選手ジェクトの息子としても注目を集める彼がシュートを放とうとしたとき、巨大な魔物シンが街に出現する。

03 シンを通じて異世界へ

魔物シンの出現と時を同じくして姿を現した、ティーダの父の友人アーロン。彼はとまどうティーダに剣を渡すと、次々と襲いかかってくる魔物に立ち向かう。だが、戦いの末、2人はシンに飲み込まれてしまう。

04 リュックとの出会い

見知らぬ場所で目覚めたティーダは、近くに見つけた遺跡へと向かう。そこで謎の集団を率いる少女リュックと出会い、彼女のサルベージ作業を手伝うことになるが、再びシンが現れ、ティーダは海に投げ出される。

05 新たなチームメイト

意識を失って砂浜に流れ着いたティーダは、近くにいたブリッツボールの選手達に発見される。リーダーであるワッカとともにビサイド村を訪れた彼は、「試練」を終えて一人前の召喚士となった少女ユウナと出会う。

06 ユウナの知るジェクト

ティーダは、ワッカとともにブリッツの大会に出るため、召喚士として旅立つユウナや彼女のガードであるキマリ、ルールーらと船に乗り込む。途中、ジェクトという人物の話を聞き、10年前に消えた父を思うが……。

07 異界送り

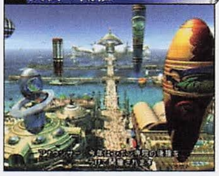
最初の目的地であるキーリカは、ティーダ達が到着する直前に出現したシンの襲撃によって壊滅状態だった。惨状を目の当たりにしたユウナは、迷える死者の魂が魔物にならないように、「異界送り」の儀式を行う。

08 必勝祈願

ワッカ率いるブリッツチーム、ビサイド・オーラカの面々は、必勝祈願のため寺院へ足を運び、そこで最強チームと名高いルカ・ゴワーズと鉢合わせる。ティーダは、彼らの傲慢な態度に、父ジェクトの姿を重ね合わせる。

09 ジェクトシュート

キーリカをあとにしたその夜、甲板でボールを見つけたティーダは、父が得意としたシュートを放つ。それを見たユウナにシュートの名前を言い当てられ、彼女が知るジェクトと失踪した父が同一人物だと確信する。

10 大会の開催

ブリッツの大会に沸くルカの街にやってきた一行。ワッカ達は大会に出場し、1回戦が開始された。だがそのとき、対戦チームによってユウナが誘拐される事件が発生。ティーダ達はユウナの捜索を開始する。

11 シーモアの召喚

さらわれたユウナを助け、1回戦に無事勝利したビサイド・オーラカは、ルカ・ゴワーズとの決勝戦を迎える。試合終了後、突如魔物が出現してスタジアムを襲撃するが、エボンの老師シーモアがそれを一掃する。

12 アーロンとの再会

騒動のさなかに、ティーダはアーロンと再会。彼はシンの正体がジェクトであり、真実を知りたければついてこいとティーダに語る。ティーダはアーロンとともに、ガードとしてユウナの旅に同行することにした。

13 ナギ節

ミヘン街道に差しかかった一行は、シンの脅威から解放される期間「ナギ節」を心待ちにする少女と出会う。そこでティーダは、シンが倒しても再生することや、シンを倒すことができるのが「究極召喚」のことを知る。

14 エボンの教え

シンは、人間に与えられた罰なのだとティーダに語るユウナ。だが彼女は、ティーダに率直な疑問を投げかけられて、自分が古の召喚士エボンの教えを疑いもなく受け入れていただけだということに初めて気がつく。

15 ミヘン・セッション

ミヘン街道では、エボンの教えが禁じている機械を投入してのシン討伐作戦、ミヘン・セッションの準備が進められていた。そのために一行は検問で足止めされるが、通りがかったシーモアの口添えで通行を許される。

16 討伐隊の壊滅

シーモアによって討伐作戦の司令部に招かれていたティーダ達は、シンが放つ魔物に襲われ、作戦に巻き込まれてしまう。頼みの綱の機械による攻撃もシンには効かず、討伐隊は壊滅。辺りには死体の山が築かれた。

17 惨劇のあと

エボンの教えに背いたことが惨劇を招いたのだと後悔する人々。そしてシンに対する怒りを覚えるティーダ。そんな彼にアーロンは、シンであるジェクトは、息子の手で自分を止めてほしいと思っている、と語る。

18 幻光河の遺跡

旅を再開した一行は、ジョゼ寺院を経て幻光河に向かう。幻光虫と幻光花が作り出す幻想的な風景の中、巨獣シパーフに乗って渡河を始めるティーダ達。ティーダが河の底をのぞき込むと、そこには遺跡が沈んでいた。

19 アルベド族の襲撃

機械による戦争でスピラを危機に陥れた文明のことをティーダに語るユウナ達。シンが人間への罰として現れ、その文明を滅ぼしたのだと。そう話が結ばれたとき、突如アルベド族が現れ、ユウナがさらわれる。

20 リュックとの再会

ユウナを奪還し対岸にたどり着いたティーダは、河岸に倒れている少女を発見する。それは、かつて出会ったリュックだった。ユウナとルールーの賛成もあり、彼女もユウナのガードとして旅に同行することになる。

21 老師からのプロポーズ

グアドサラムに到着したティーダ達。彼らを歓待するシーモアは、民の心を晴れやかにしたいと語り、ユウナに結婚を申し込んだ。ユウナは、このことを亡き父に相談しようと、死者の魂が住む「異界」へおもむく。

22 異界で待ち受ける者

異界を訪れ、大切な故人と対話する仲間達。そこでユウナはティーダがなぜ父親を毛嫌いするのかを尋ねた。幼い頃の記憶を思い返す彼は、母が父に夢中で、自分を見てくれなかったからだと初めて気がつく。

23 死人が持っていたスフィア

人が未練を抱いて死ぬと、「死人」としてこの世にとどまることがある。一行が異界の出口で会ったのは、そんな死人になったシーモアの父ジスカルだった。ユウナは、彼が落とした1つのスフィアを拾うが……。

24 ユウナの決意

マカラーニャ寺院へ向かったシーモアを追う一行。ティーダは、ユウナに結婚の意志はないと考えていたが、彼女は拾ったスフィアに収められていた映像を見たあと、道中で突然、結婚の申し込みを受けると言い出す。

CHECK POINT
RIKKIによる『FFX』の主題歌「素敵だね」は、本編中のキスシーンと合わせて話題を呼んだ。続編である『FFX-2』でも、こうした歌による演出が用いられたが、オープニングで流れたのは、倖田來未によるアップテンポな「real Emotion」。ヒロイン・ユウナのイメージチェンジを象徴するような歌だといえるだろう（余談だが、歌っているのはユウナではなく、ユウナに変装したライバルキャラクターのルブラン）。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

25 ジェクトの本心


人々がユウナとシーモアの婚礼話を祝福するムードで盛り上がるなか、ティーダはジェクトが10年前に残した映像を見る。そして、父がユウナの父ブラスカとの旅を通じて、シンと戦うことを決意したと知った。

26 アルベド族


一行は、マカラーニャ寺院を目前にして、再びアルベド族に襲撃される。機械を壊され撤退する彼らにアルベド語で呼びかけるリュック。彼女は、自分がアルベド族であることや、襲撃者が兄であることを打ち明ける。

27 リュックとワッカ


エボンの教えに忠実なワッカは、リュックが教えに背く一族であるアルベドと知り、怒りをぶつける。リュックは彼に、エボンの教えどおりにすれば本当にスピラは救われるのか、と反論するのだった。

28 シーモアとの戦い


ジスカルのスフィアを見て、彼がシーモアに殺されたことを知る一行。マカラーニャ寺院に到着したティーダ達は、シーモアを問い詰めるが、彼はそれを平然と肯定し、ユウナを力づくで手に入れようとする。

29 反逆者ユウナ


戦いの末にシーモアを倒したティーダ達は、エボンの老師を殺したことで反逆者となってしまった。逃走した彼らは、マカラーニャ湖でグアド族の追っ手と戦うが、湖面の氷が砕け、湖の底へと落下してしまう。

30 アルベドのホームへ


湖底で話し合い、エボンの総老師マイカに申し開きをすることを決める一行。だが、そこにシンが現れ、彼らは見知らぬ砂漠へ飛ばされる。リュックは、はぐれたユウナがアルベド族に保護された可能性を語るが……。

31 グアド族の襲撃


ティーダ達が訪れたアルベド族のホームは、グアド族の襲撃を受けていた。リュックの父シドに協力し、それに立ち向かう一行。アルベド族が保護していた召喚士達は無事だったが、そこにユウナの姿はなかった。

32 究極召喚の真実


リュックから、究極召喚を使った召喚士が命を落とすことを知らされたティーダは、初めてユウナの決意の重さを知る。アルベド族は、召喚士達を死なせまいと、誘拐してまで保護しようとしていたのだ。

33 ユウナを探して……


アルベド族のホームからシドの飛空艇で脱出した一行は、聖ベベル宮で、ユウナの結婚式が行われようとしていることを知る。スフィアモニターに映る花嫁衣装の彼女の隣には、死んだはずのシーモアが寄り添っていた。

34 聖ベベル宮への突入


聖ベベル宮を目指す飛空艇の行く手に、エボンを守護する聖獣エフレイエが待ち受けていた。エフレイエとの戦いを制したティーダ達は、飛空艇から撃ち出されたアンカーをつたって式場へと乗り込んでいく。

35 ユウナの真意


花嫁を演じ、死人としてこの世にとどまっているシーモアを異界に送ろうというユウナの目論見は、ティーダ達を人質にした総老師マイカによって阻止される。異界送りと仲間の命、選択を迫られるユウナは……。

36 エボンの正体


捕らえられたティーダ達は、生きては出られないと言われる地下迷宮に放り込まれる。一方ユウナは、エボンの法廷で、総老師マイカも死人であり、彼がシンのもたらす死をスピラの運命として肯定していると知る。

37 シーモアの目的


地下迷宮から脱出したティーダだったが、そこにはシーモアが待ち受けていた。彼は一行に、ユウナによる究極召喚によって自らが新たなシンとなり、スピラに死という安らぎをもたらすと語るのだった。

38 ユウナの想い


シーモアを退けた一行は、マカラーニャの森へと逃げ延びる。その夜、泉にたたずむユウナは、ティーダに自分の想いを吐き出すのだった。ティーダの優しさに触れた彼女は、改めて旅を続けることを決意する。

39 ロンゾ族の里


霊峰ガガゼトに到着したティーダ達は、エボンの教えを守るロンゾ族に行く手を阻まれる。だが、反逆者となり、命を落としてもシンを倒そうとするユウナの決意に心を動かされた族長のケルクは、彼らの通行を許す。

40 霊峰を越えて


一行の行く手にまたしてもシーモアが現れ、戦いとなる。自分がシンになればジェクトを救えるという彼の言葉は、ティーダの怒りに火をつける。それは、ユウナにシンがジェクトであることも知らせてしまうのだった。

41 夢のザナルカンド

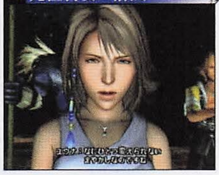

峠で意識を失ったティーダ。彼は、現れた祈り子の少年から、自分の故郷が、滅びたザナルカンドの人々が自らを祈り子として召喚した街の思い出であり、自分もまたそんな祈り子の夢が生み出した存在だと知らされる。

42 ティーダの思い出


意識を取り戻したティーダは、祈り子に伝えられた真実を伏せたままザナルカンド遺跡へとたどり着く。旅の終わりを予感した彼は、仲間達に思い出話を語り始めるのだった（オープニングの場面へとつながる）。

43 伝説の召喚士


ティーダの思い出話が終わり、目的地ザナルカンド遺跡へと到着した彼らを待っていたのは、伝説の召喚士ユウナレスカだった。彼女は究極召喚の条件として、仲間の誰かを祈り子として捧げるようユウナに迫る。

44 究極召喚の消滅


シンを倒しても、究極召喚獣が新たなシンとなる。究極召喚とエボンの教えがまやかしの希望でしかないことを知って、ユウナはユウナレスカの申し出を拒むユウナ。一行はユウナレスカを倒し、究極召喚は永遠に失われる。

45 エボン=ジュ


シンの体内で永遠に召喚を続けるエボン=ジュを倒せば、シンが消えることを知る一行。だがティーダ以外は、エボン=ジュの召喚しているものが、ティーダの故郷・ザナルカンドであることを知らない。

46 シンの体内へ


エボン=ジュを倒せば、自分も消えてしまう。それを承知のうえで、ティーダはシンとの決戦に臨む。激しい戦いで、コアを破壊されたシンはベベルに墜落。一行は飛空艇ごとシンの体内へと突入していく。

47 シーモアとの決着


シンの体内で一行に襲いかかってきたのは魔物となったシーモアだった。死闘の末に力尽きた彼は、ついにユウナの異界送りによって消滅する。さらに奥へ進んだ彼らの前に、ティーダの父ジェクトが姿を現す。

48 父と子


ぎこちなく話すティーダとジェクト。ジェクトはティーダに謝罪したあと、究極召喚獣へと変貌し、息子に倒されることで、すべてを終わらせようとする。そんな父を倒し、ティーダはこらえきれず涙を流すのだった。

49 旅の終着点


エボン=ジュが乗り移る召喚獣を次々と倒す一行。ついにエボン=ジュが真の姿を現したとき、ティーダは仲間達に語る。エボン=ジュを倒すと自分も消えることを、そしてそれが自分の物語であることを。

エンディング


『FFX』の2年後を描くユウナ達の物語

本作の続編である『FFX-2』では、シンが倒され「永遠のナギ節」が訪れた2年後のスピラが舞台となっている。ユウナやリュックなど、前作でおなじみのキャラクター達が登場し、1000年前に作られた兵器ヴェグナガンをめぐる物語が描かれる。コスチュームで能力が変わる「ドレスフィア」や、場所ごとに段階的に展開するシナリオなどが特徴となっていた。



◀ユウナの派手なコンサートがオープニングのシーン。物語の導入部分から、前作とのイメージの違いを感じさせてくれる。



▶セットするドレスフィアを変えることで、ユウナとリュック、パインのコスチュームが変わり、使えるアビリティも変化。

CHECK POINT
『FFX』では、内面に強い心を持ちながらも、どちらかというと大人しい女性というイメージのユウナだが、続編『FFX-2』では、ティーダの影響を受けたためなのか、衣装も含めてアグレッシブなキャラクターとして描かれている。なお、特定の条件を満たすと、『FFX』のエンディングで消えたはずのティーダがユウナのもとへ帰って来るという、真のハッピーエンドとでもいうべき特別なエンディングを見ることができる。



●ハード:PS2/Xbox 360/Windows ●価格:¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)
●発売日:2002年5月16日(PS2版)

今なお世界が広がり続ける、シリーズ初のMMORPG

11作目に当たる本作(以下『FFXI』)は、シリーズ初のMMORPG(多人数同時参加型大規模オンラインRPG)だ。ネットワーク上に常に存在する世界「ヴァナ・ディール」で、プレイヤーは1人の冒険者としてゲームに参加する。この『FFXI』が他のMMORPGと一線を画す点は、歴代シリーズの特徴ともいえる壮大なドラマが本作にも用意されていることにある。それらは3つの所属国のミッションや4つの拡張ディスクのストーリーなどで語られ、他のプレイヤーと協力して、強大な敵との戦いや世界の謎を探る楽しみを味わうことができる。


▲5つの種族から男女を選択しプレイヤーキャラにすることが可能。


▲正月やクリスマスなど、季節ごとのイベントが開催されることも。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

サンドリア王国ミッション

王家の秘宝「聖剣」の真実

サンドリア王家と謎の男の関係は……?

緑の森に囲まれ、古い歴史を持つ誇り高きエルヴァーンの国、サンドリア王国。かつての栄華は失われつつあるが、今もなお2つの騎士団が、ドラギーユ王家とその民を護る国である。そこでは近々行われる第一王女クレーディの成人の儀を前に、彼女の兄トリオンとピエージェが、王位継承権を巡って対立を深めていた。そんなとき、1人の男が現れる。トリオンとピエージェを見知っているらしく、王家の者と浅からぬ因縁をうかがわせるその男の名はロシュフォーニュ。今はなきローテ王妃の死因を聞き回るなど不審な行動を繰り返す彼は、その後行く先々で冒険者と出会うことになる。

王位継承権と聖なる遺物の行方

2人の王子の対立を利用し、「楽園への扉」を開け真世界に至らんとする教皇シャマンド。彼はピエージェに取り入り、その鍵である失われた王家の秘宝「聖剣」を冒険者に探索させる。そんななか行われたクレーディ王女の成人の儀の最中に突如現れたロシュフォーニュは、自身の出自を明かし、自らが聖剣を手に入れると宣言して行方をくらました。果たして聖剣の行方は、そして王位の継承はどうなるのか?

謎の男ロシュフォーニュ


◀どうやら彼は、大戦時に起きたタブナジア侯国滅亡に関係しているようだが……?

バストゥーク共和国ミッション

2種族の確執と共和国の未来

対立を深めるヒュームとガルカ

ヒュームとガルカの2種族が国民の中核をなす産業国家、バストゥーク。しかし技術力によって支配階級を占めるヒューム族の専横に対し、大半が労働階級に甘んじているガルカ族は長く不満を募らせていた。彼らの精神的支柱である「語り部」が30年も現れず、さらに最古老のウェライが転生の旅（ガルカ族は死後、子どもの姿に転生して種を維持する）に出てしまったことも、種族の不安に拍車をかけていた。

30年前から続く疑惑の真実

国内の問題を抱えるなか、とうとう現れたという語り部の真偽を問うために砂漠を探索したり、外交を強化するため海賊たちの拠点であるノーグへ派遣されたりと、冒険者はさまざまな任務に奔走する。その途中で冒険者は、ミスリル銃士隊のナンバー2、ガルカ族のザイドとたびたび出会う。20年前の大戦時よりなにかを探し、世界中を放浪していたザイドは、北の地で30年前に起きた「3カ国合同北方調査隊の悲劇」の真実を追い求めていたのだ。そしてミスリル銃士隊の隊長フォルカーは、30年前から続く疑惑と因縁を断ち切るために、ザイドの待ち受ける北の地へと向かう。

かつて闇の王を討ち取った2人は……?


◀ザイド（写真）とフォルカーは、大戦時に2人で闇の王を討ち取った間柄の戦友。

ウィンダス連邦ミッション

偉大なる獣と導きの星

かつて国に満ちていた魔力は衰え……

星の神子によって統治され、星月の加護を受けたタルタル族たちの国、ウィンダス。近年には流浪の民ミスラ族との新たな絆も結ばれてはいたが、かつて国に満ちていた魔力は徐々に減衰しつつあった。口の院の現院長であるアジドマルジドは、そんな国の未来に危機感を覚える。そして大戦時に救国の英雄カラハバルハが行ったとされる禁断の術こそが国を救う手段だと考え、独自に行動していた。

黒き使者とジョーカー、そして偉大なる獣

カラハバルハが行った禁断の術とは、連邦の守護神である月の力を司る神獣、フェンリルを召喚することであった。だがその結果ウィンダスからはフェンリルの加護が失われ、さらに地下にある満月の泉からも星月の力は失せていた。やがて国から危険視されたアジドマルジドは投獄され、さらに星の神子の寝所に謎の「黒き使者」が現れる。そしてアジドマルジドを救うべく奔走する冒険者の前に、かつてカラハバルハ邸に放置されていたカーディアンのジョーカーが立ちふさがり、星の神子を捕らえてしまった。星の神子、ジョーカー、黒き使者が介するなか、国の命運を賭けた戦いが始まる。

ウィンダスの守護神・フェンリル


◀大戦中にカラハバルハが召喚したといわれる、月の力を司る「偉大なる獣」。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影

3国共通ミッション&『ジラートの幻影』

古代人たちの夢の果てに冒険者が見るものは…?

「闇の王」復活の兆し

それぞれの国でいくつものミッションをこなし、名声を高めていった冒険者は、その功績を認められ中立国家であるジュノ大公国へと派遣された。大公カムラナートと謁見した冒険者は、20年前に水晶大戦を引き起こした「闇の王」の復活を阻止すべく、獣人たちが守る魔晶石の奪取を要請される。獣人の本拠地へと向かい、その最奥部で魔晶石を発見した冒険者は、そこで30年前の「3カ国合同北方調査隊員たちの悲劇」の断片を、幻影として垣間見る。闇の王が誕生したのは、この30年前の悲劇こそが引き金だったのだ。幻影が消え、かわって現れたのは、これまでも冒険者の前にたびたび姿を見せた女性·ライオンと、闇の王の虚像だった。そして闇の王は自身の復活と人類の抹殺を告げ、姿を消す。

一方3国では、各首脳が闇の血族に襲われ、闇の王封印の護符が奪われてしまった。残る最後の封印は北の地の廃墟フェ・インのみ。確認のため訪れたフェ・インでは放浪の暗黒騎士・ザイドと出会うが、封印はすでに効力を失ったあとであった。

もはや闇の王の復活までに残された時間は残り少ない。かつて闇の王の居城であったズヴァール城へと向かった冒険者は、そこでザイドと再会、合流し、王の間で今まさに復活せんとする闇の王を目撃する。そして冒険者とザイドは、闇の王から自身の誕生にまつわる驚くべき事実を知らされる——‼

古代ジラート人の野望とは!?

死闘の末闇の王を倒した冒険者を拍手で迎えたのは、なんとジュノ大公カムラナートとその兄弟のエルドナーシュだった。1万年前に滅んだ古代ジラート王国の末裔である彼らは、この世を真世界「神々の楽園」に変えるべく、冒険者たちを利用していたのだ。そして現世界を破壊し、すべての生物を抹殺するために、伝説のクリスタルの戦士——5人の「アーク·ガーディアン」を復活させる。ザイドを一撃で退けるほどの圧倒的な力を持つクリスタルの戦士を前に、絶体絶命の冒険者。だが間一髪でライオンに助けられ、事なきを得た。そしてライオンの義父ギルガメッシュや、古代クリュー人の学者グラビトンの助言を受けた冒険者は、デルクフの塔へと向かう。そこで激戦の末カムラナートを打ち倒すものの、エルドナーシュにはかつてジラート人が「神々の扉」と呼んだ浮遊島トゥー·リアへ到達されてしまう。明星の巫女イブノイルの力で自らもトゥー・リアへ赴いた冒険者は、彼女から古代ジラート人の1万年の夢を終わらせてほしいと、エルドナーシュ打倒を託された。そしてクリスタルの戦士を撃破した冒険者は、ザイドやライオン、天晶堂のアルドたちとともに、エルドナーシュの待つ宿星の座へと向かう。果たして最後の戦いの末には、いったいなにが待つのだろうか⁉

クリスタルの戦士


◀エルドナーシュによって蘇った伝説の戦士。ヒュームやエルヴァーンなど、現在の5種族と容貌がそっくりである。

女冒険者·ライオン


◀駆け出しのころから冒険者を見守ってきたライオンは、「戦いが終わったら一緒に旅をしよう」と、冒険者と約束を交わすが……。

CHECK POINT 『ジラートの幻影』で登場する「クリスタルの戦士」は、主人公たちの呼称として歴代作品にもたびたび登場する名称だが、この『FFXI』では強大な敵として登場する。このクリスタルの戦士は『ジラートの幻影』発売前のPV登場時から人気が高く、のちに、この5人全員に対してプレイヤーキャラ18人で挑むというスペシャルバトル的なクエスト「神威」が追加された。戦闘時のBGMも人気が高く、音楽を聴きたいためにこのクエストに参加する人もいるほど。

※1『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛

『プロマシアの呪縛』

亡国への旅路は、やがてヴァナ・ディールの真実へと到達する

◆神の呪縛を受けた人間の真実

とある実験をしていたデルクフの塔で事故が発生し、謎の少年のみが生き残った。ジュノの高官ナグモラーダは少年の身柄を確保しようとするが、少年は冒険者に不思議なアミュレットを託し姿を消す。

時を同じくして、「虚ろなる闇」が各地を浸食するという事件が起きていた。各地の遺跡内にある母なるクリスタルのもとにたどり着いた冒険者は、謎の少年が虚ろなる闇によってクリスタルから光を奪っているのを目撃。そして冒険者は虚ろなる闇によって、ナグモラーダとともにいずこかへと飛ばされてしまう。

辿り着いた場所は、水晶大戦時に滅亡した国タブナジアだった。だが地下ではかつての民が生き残っており、自警団のリーダーを務める少女、プリッシュと出会う。最近出現した真龍の王、バハムートと会うために彼女と同行した冒険者は、突如出現した戦闘飛空艇とバハムートとの戦いの影響で再びどこかへと飛ばされる。その後、飛空艇を派遣したジュノへと向かった冒険者は、そこで謎の少年の共犯者として捕らえられるが、疑惑を晴らすために東方の武士テンゼン、プリッシュの友人ウルミアとともに謎の少年の調査を開始。少年を追って古代遺跡ソ・ジヤへ赴いた一行は、そこで夢の霊獣ディアボロスより「虚ろなる闇とはすべての人間が抱えるものだ」と知らされる。そしてディアボロスの助言に従い、再びバハムートのもとへ向かう一行。再会したバハムートは、恐るべき事実を告げる。「世界の終わりに来るもの」が出現した今、かつて古代人と交わした約定により、すべての人間を滅ぼすのだ、と。

第四の母なるクリスタルのもとへと向かったナグモラーダを追い、再びソ・ジヤへとやって来た冒険者は、またもや謎の少年――セルテウスがクリスタルから光を奪うのを目撃する。「世界の終わりに来る者」の存在を消せばバハムートたち真龍との戦いを避けられると考えた一行は、それぞれの答えを得て再び合流。だが、プリッシュが「世界の終わりに来る者」である、という結論にしか達しなかった。もはや真龍族との戦いは避けがたく、ジュノはバハムートに奇襲をかけるべく戦闘飛空艇団の準備を急いでいた。

そんななか、自分が「世界の終わりに来る者」として死ねば、人間とバハムートとの戦いを避けられると考えたプリッシュは、飛空艇団に紛れ込み先に飛び立ってしまう。そして後を追う冒険者たちの前に現れたバハムートは、プリッシュ以外の「世界の終わりに来る者」が神都アル・タユに現れたと告げる。続いてアル・タユが現世へ降下するのを防ぐため、第五の母なるクリスタルへと向かった冒険者は、そこでセルテウスから衝撃的な事実を告げられた。いまや輝きを失い、神都を支えきれなくなった第五のクリスタルに再び光を戻すため、冒険者を「光の器」として各地のクリスタルを巡らせ、光を集めさせたのだと。そして今、器たる冒険者を砕き、クリスタルに再び光を取り戻すのだと。だがそれはかなわず、ナグモラーダにクリスタルの光を奪われた冒険者は意識を失ってしまう。

気がつくとそこはすべてが異質な真世界、神都アル・タユであった。歓喜のうちに王宮の奥を目指すナグモラーダを追い、冒険者もまたアル・タユの深部へと入っていく……。はたしてアル・タユに現れたという、真の「世界の終わりに来る者」とはいったい何者なのか？　そしてヴァナ・ディールの運命は!?

豪放な「忌むべき子」プリッシュ



▲タブナジアの神学生。洗礼の儀で事故に遭い、「忌むべき子」として疎まれている。

真龍の王バハムート



◀空の覇者とも呼ばれる霊獣。1万年前に古代人と交わした契約により、ヴァナ・ディール各地の真龍族を呼び集める。

黄昏の男神プロマシア



◀獣人たちを生み、人間の間に争いをもたらした神。「世界の終わりに来る者」によって復活を遂げるとされるが……。

2つの物語のすべての終わりは3つの連続クエストへ…

『ジラートの幻影』『プロマシアの呪縛』は、クリアしただけではストーリーが完結しない。この2つをクリアすることで発生する一連の連続クエストで、すべての物語が完結するのだ。そのなかではあの霊獣バハムートとの戦いや、それぞれのストーリーで戦ったことのある強敵と再びまみえることも……。さらに懐かしいある人物との再会まで用意されているのだ。



◀カムラナート&エルドナーシュとも再び対決。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝

『アトルガンの秘宝』

沈黙の大国・アトルガンで起こる「神々の黄昏」

◆東方の新天地で新たな冒険が!

最近、巷を騒がせている奇妙な集団がいた。東方の大国、アトルガン皇国より来た傭兵キャラバンが、大規模な傭兵募集を行っているのだ。さっそく新天地を求めてアトルガン皇国へと渡った冒険者。だが足を踏み入れた矢先、人材派遣会社「サラヒム・センチネル」のナジャ社長により詐欺まがいの契約を結ばされ、冒険者は傭兵として働くことを余儀なくされてしまう。

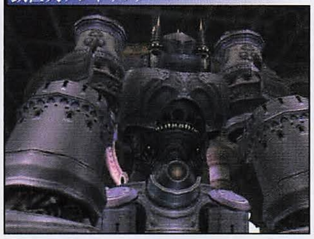
東方のエラジア大陸に位置する、「沈黙の大国」アトルガン皇国。膨大な武力を抱えながらも先の水晶大戦時には挙兵せず、沈黙を守った国。だが今では3つの蛮族勢力と敵対関係にあり、その命運は風前の灯火であるという。蛮族たちが狙うのは、星気の風を吹き、妙なる音色によって民に平穏と繁栄をもたらすという皇国の秘宝「魔笛」。サラヒム・センチネルの任務で幽霊船の調査をしていた冒険者は、その魔笛が1つだけではなく、さらに4つの魔笛が存在していること、そして他の魔笛を皇国が探していることを知る。それにより、皇国はかつての威光を取り戻すため、皇国の守護神である伝説の鉄巨人アレキサンダーを復活させようとしていたのだ。また幽霊船の正体は、かつて皇国に滅ぼされたイフラマド王国のものであることも判明。そうして皇国が蛮族との戦いの裏で密かに進める陰謀を探るうちに、宮廷傀儡師の少女・アフマウと知り合う冒険者。だがアフマウは、亡国イフラマドの王子ルザフによってさらわれてしまう。そしてルザフもまた、皇国に復讐せんと、王国の守護者である冥路の騎士オーディンを冥府から呼び出し、自分の魂を捧げていたのだ。アレキサンダーとオーディンが復活すれば、900年前に起きたかつての厄災・神々の黄昏「ラグナロク」が再び勃発し、この世は焦土と化してしまう。なんとしても阻止せんと冒険者は奔走するが、とうとうアレキサンダーのよりしろとなる機関巨人が完成。その動きを察知したジュノをはじめとする4国同盟も、皇国へ軍を派兵する準備を進めていた。ラグナロクの危機を目前にし、はたして冒険者は迫り来る破局を食い止めることができるのだろうか――？

「無手の傀儡師」アフマウ



▲現聖皇ナシュメラ2世に仕えるからくり士の少女。無邪気で明るく、宮廷内でも傍若無人な言動を許されている。その正体は……？

鉄巨人アレキサンダー



▲アトルガン皇国の守護神である「白き神」。かつてイフラマド王国の「黒き神」オーディンと戦い、その身体は四散してしまった。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵

『アルタナの神兵』

水晶大戦の命運は「暁の神兵」の手に…

◆歴史の改変を止められるか!?

近ごろヴァナ・ディール各地に出現した、石像とも生き物ともつかない不気味な「禁断の口」。ジュノ近郊の禁断の口に飲み込まれた冒険者は、気がつくと過去の世界――水晶大戦当時のヴァナ・ディールに来てしまっていた。そしてアルタナ連合軍に所属し、過去と現代を行き来しつつ闇の王の軍勢と戦うこととなる。そんななか、禁断の口から不思議な空間に紛れ込んだ冒険者は、猫のような獣人「ケット・シー」と出会う。ケット・シーは冒険者に「この時代で流される嘆きの涙を減らす手伝いをしてほしい」と頼み、姿を消した。また過去世界の南サンドリアでは、マヤコフ舞踏団の踊り子、リリゼットと出会うことに。冒険者が未来の世界から来たことを見破り、この時代に生きる者では持ち得ない知識もあるなど、彼女はどうもこの時代の人間ではないような言動を垣間見せる。そしてケット・シーが歴史を乱していると見なした彼女は、冒険者と「未来戦士」コンビを結成し、歴史の改変を食い止めようとするが……!?　一方、過去のヴァナ・ディールでは冥護四衆と名乗る異形の者が暗躍していた……。

不思議な獣人ケット・シー



◀禁断の口を通った不思議な空間で出会った、猫のような獣人。全部で9人の仲間がいる。

未来戦士リリゼット



◀エルヴァーンとヒュームのハーフの娘。向こう気が強く、冒険者にも平気で食ってかかる。

3つの追加シナリオで語られる新たなエピソード

『プロマシアの呪縛』『アトルガンの秘宝』などの拡張ディスクとは別に、現在3つの追加シナリオがダウンロード販売中。『ジラートの幻影』『プロマシアの呪縛』の後日談的な『石の見る夢』、モグハウスの騒動を巡る『戦慄！　モグ祭りの夜』、人気キャラ・シャントット博士の陰謀を描いた『シャントット帝国の陰謀』などバラエティ豊かな3つの物語が楽しめる。



◀物語のほか、クリア報酬で入手できるアイテムも魅力。

CHECK POINT 本作『FFXI』にも、歴代リーズでおなじみのアイテムやモンスターが登場する。上記のように、シリーズを象徴するモンスターであるバハムートやオーディン、アレキサンダーなども登場し、強大なボスとして戦うこともあるのだ。またエクスカリバーやイージスなど、これまたおなじみの武器防具もちゃんと存在する。ただしこれらの入手は非常に困難で、多大な手間と時間、資金などが必要になるが、入手できれば自慢になることは間違いない!!



●ハード:PS2
●発売日:2006年3月16日
●価格:¥8,990(税込)
●累計出荷本数:600万本 ※

戦乱に揺れるイヴァリースを舞台に描かれる群像劇

滅亡に瀕したダルマスカ王国に暮らす少年ヴァン。ちょっとした冒険心で始めた盗みがきっかけで、彼は世界の命運をかけた大きな戦いに巻き込まれていく。人智を超える力を秘めた「破魔石」をめぐるさまざまな人々の思惑を描く、シリーズ12作目。フィールド画面からシームレスで展開するバトルや、まるで人が操っているかのようなキャラクターの動作を提供するAIシステム「ガンビット」、MP（ミストポイント）を使用する必殺技の「ミストナック」などのシステムのほか、やり込み要素の豊富さなどが、プレイヤーから大きく支持された作品。


▲成長の方向性を変えられる「ライセンス」も特徴的なシステム。


▲フリークエスト的な「モブ狩り」が、やり込み派に大ウケした。

PLAY DIGEST　プレイダイジェスト

01 和平調印式

アルケイディア帝国とダルマスカ王国の戦争を終わらせるべく、ナルビナ城塞で行われる和平調印式。だが、その機を狙って帝国がダルマスカ王の暗殺を企てるという情報が入り、王国は暗殺阻止部隊を編成する。

02 凶刃に倒れる王

新米兵のレックスは、部隊の1人として警護の帝国兵をかわしながら、調印式の行われる広間を目指す。だが、彼が静まり返る広間で見たものは、血まみれで死んでいる王と凶刃をにぎる英雄バッシュの姿だった。

03 空賊を目指す少年

ダルマスカ王国滅亡から2年。空賊に憧れる少年ヴァンは、アルケイディア帝国に反感を抱きつつ毎日を過ごしていた。そこで、新執政官ヴェインの就任パーティーで、王宮の宝物庫を荒らしてひと泡吹かせようとする。

04 冒険の始まり

パーティーの喧騒に紛れ、魔石を盗み出すヴァン。だが、同じく宝物庫を狙っていた空賊のバルフレア＆フランに目をつけられるばかりか、ラバナスタ解放軍の女性アマリアと帝国軍の戦いに巻き込まれることに。

05 生きていた大罪人

逃亡の末、バルフレア達とともに地下牢に連行されるヴァン。囚人を牛耳るダグザー味とのひと悶着のあと、脱出口を探す彼らは、ダルマスカ王暗殺の大罪人・将軍バッシュが処刑されずに投獄されていることを知る。

06 地下牢からの脱出

ヴァンは、兄レックスの仇であるバッシュに感情のままに詰め寄る。その騒ぎを聞いて帝国兵が現れるが、フランの機転で地下へ脱出。そこでバッシュは、国王暗殺は帝国に組する彼の双子の弟ガブラスの策略だと語る。

07 ラバナスタ解放軍への誘い

地上に逃げおおせたヴァン達は、ラバナスタで解散。ヴァンは、王宮への抜け道を教えてくれたダランに戦果の報告に向かう。一部始終を聞いたダランはヴァンの実力を認め、ラバナスタ解放軍へ面通しをさせる。

08 パンネロ誘拐事件

解放軍のアジトでバッシュと再会するヴァン。言葉を交わすなか、彼を信じた兄が間違っていなかったことを確信する。その帰り、バルフレアから、幼馴染のパンネロが誘拐されてしまったことを聞き……。

09 空中の都市へ

パンネロが連れ去られた空中都市ビュエルバへ行くには、飛空艇が必要。犯人のバッガモナンの狙いが自分だと気づいたバルフレアは、責任を感じて、自分の飛空艇シュトラールでヴァンをビュエルバへ送る。

10 謎多き少年

ビュエルバに着いたヴァン達は、パンネロが連れていかれたルース魔石鉱を目指す。道中、魔石鉱の奥に用事があるという、高貴な雰囲気を漂わせる謎の少年ラモンを加え、一行は魔石鉱の探索を開始する。

11 人造破魔石

ルース魔石鉱の奥で、ラモンは帝国の人造破魔石の原料がこの石であることを確信。そこにバッガモナンが現れ、バルフレアに襲いかかろうとする。だが、パンネロが解放済みだと聞いた一行は逃げに転ずることに。

12 ラモンの正体

ルース魔石鉱から逃げたラモンはパンネロを保護する。彼の正体は、執政官ヴェインの弟ラーサーだった。一方、ヴァンはパンネロ、バッシュはアマリアを救うため、ビュエルバの元首オンドール侯との接触を試みる。

13 オンドール侯の協力

アマリアを救出するために、オンドール侯に協力を求めるバッシュ。オンドール侯は彼に対し、わざと帝国に捕まり、敵の懐に飛び込む作戦を示唆する。一行はそれを実行し、帝国軍のギースのもとへ連行された。

14 王家の証

ギースが艦長を務める戦艦リヴァイアサンへ連れて行かれた一行。そこで、アマリアがダルマスカ王国の王女アーシェであること、それを証明する王家の証が、ヴァンが王宮で盗んだ魔石・黄昏の破片だと判明する。

15 王女奪還

魔石を奪われ、アーシェとも別々に拘束されるヴァン達だが、オンドール侯の命でリヴァイアサンに乗り込んでいたウォースラの手引きでアーシェの救出に成功。一行は、飛空艇での脱出を計り、発着ポートへ向かう。

16 パンネロとの再会

発着ポートで、パンネロに再会するヴァン。喜び合うのも束の間、待ち受けていたギースが強大な魔力を持って襲いかかる。しかし、ラーサーがパンネロに渡していた人造破魔石が、ギースの魔法を消し去る。

17 立ちはだかる巨大な敵

ギースを退けてビュエルバへと帰還するも、ヴァン達はあらためて帝国の強大さを知る。しかし、1人でも帝国に立ち向かう決意を見せるアーシェは、もう1つの王家の証である暁の断片を探す旅を始めることに。

18 覇王の墓

パンネロとアーシェを加えた6人は、暁の断片が眠るといわれるエンサ大砂海へ。目指すは、死者の谷にある覇王の墓。入口を守るガルーダを打ち倒し、魔の力の源であるミストが立ち込める墓所へと足を踏み入れる。

19 炎の召喚獣ベリアス

亡き夫の幻影に導かれるように最深部へ向かうアーシェ。そこで待ち受けていた覇王の財宝・炎の召喚獣ベリアスを打ち倒して暁の断片を手に入れる。だが、墓所の外に出た一行は帝国軍の待ち伏せに会う。

20 ウォースラの裏切り

ヴァン達は再びリヴァイアサンに連行され、ギースから暁の断片を渡せと迫られる。味方のはずだったウォースラも、暁の断片さえ渡せばダルマスカ王国を復活させるという言葉に動かされ、ギースに加担する。

21 破魔石のチカラ

暁の断片の調査を開始するギースだが、想像を超えた破魔石の力はリヴァイアサンのミストを吸って暴走。一同はその隙に脱出を試みる。そして、過ちに気づいたウォースラは、リヴァイアサンと運命をともにする。

22 伝承が残る里

強大な破魔石の力を目にしたヴァン達は、対帝国の切り札とするため、その使い方を知ろうと破魔石の伝承が残るガリフの地ジャハラを訪れる。だが、ジャハラの最長老は、暁の断片が現在は力を失っていると語る。

CHECK POINT
インターナショナル版の『FFXII インターナショナル ゾディアックジョブシステム』は、英語版のローカライズというだけではなく、サブタイトルが示すようにジョブシステムを採用した内容になっている。ライセンスボードが固定されておらず、12種類のジョブごとに異なっているため、よりプレイヤー好みの育成を実現できる。また、召喚獣を操作できるなど、バトルシステムにさまざまな改良が加えられている点も特徴だ。

※2009年3月末のデータ。全世界における本数（複数のハードで発売されているものはそれらの合計）。

23 和平への誘い



落ち込んでいた一行の前に現れたのはラーサーだった。彼は帝国とダルマスカ王国との争いに、ロザリア帝国が介入してくることを恐れて、アーシェに和平を申し込む。だが、彼女は答えを保留する。

24 フランの故郷



ラーサーの提案を受け入れたアーシェ。ヴァン達は彼女やラーサーとともに、神都ブルオミシェイスへと向かう。その道中、フランの故郷であるエルトの里に立ち寄り、彼女の妹のミュリンを探すことになる。

25 人造破魔石の危険性



ヘネ魔石鉱にやって来たヴァン達は、鉱山の奥でミュリンを発見する。だが、彼女は人造破魔石の実験台にされ、そのために正気を失い襲いかかってくる。一同は初めて人造破魔石の危険性を知るのだった。

26 皇帝暗殺



パラミナ大渓谷を抜けて神都にたどり着く一行。アーシェは大僧正アナスタシスに王位継承について尋ねるが、思わぬ事態が発生。帝国の皇帝グラミスが暗殺され、ヴェインが実権を握ったという報が届いたのだ。

27 独裁者ヴェイン



帝国の政権交代は、ヴェインが計画したクーデターによるものだった。ヴェインは、皇帝を殺したのは元老院と告げ、信じない一部のジャッジマスターを力でねじ伏せ、事実上、帝国の全権を握ることに成功する。

28 大僧正の導き



破魔石を持ち、戦争を望むヴェイン。彼が帝国の実権を握ったことで戦争が不可避と判断したアーシェは、より強大な力を求める。そんな彼女にアナスタシスは、破魔石を砕く力を持つ覇王の剣について語る。

29 覇王の剣



ミリアム遺跡で覇王の剣を入手した一行は、遺跡の外で帝国の艦隊を目撃する。艦隊は神都ブルオミシェイスを攻撃。ジャッジマスター・ベルガにアナスタシスは殺され、そしてラーサーも帝国に連れ戻されていた。

30 バルフレアの過去



覇王の剣で、ヴェインの持つ破魔石・黄昏の破片を破壊しようと帝国へ向かう一行。しかし、アーシェは破魔石を壊すか奪還するか悩んでいた。そんな彼女にバルフレアはかつて帝国の人間であったことを明かす。

31 ドラクロア研究所への潜入



帝都アルケイディスへやって来た一行は、人造破魔石が作られているドラクロア研究所へ潜入。所長のシドのもとを目指す。だが、そこには先客がいた。バーフォンハイムの空賊レダスが忍び込んでいたのだ。

32 父と息子



数年振りに再会した息子バルフレアに興味を示さず、人造破魔石の力で一行の力を試すシド。戦いのあと、彼は傍らにいる異形の影ヴェーネスの存在を明らかにし、破魔石が欲しければギルヴェガンに来いと告げる。

33 神々の円卓



レダスの協力を得て、一行はギルヴェガンへ。そこは「神」と呼ばれるオキューリア達の世界だった。彼らは覇王と同じようにアーシェに破魔石を与える代わりに、異端者ヴェーネスを討ち、帝国を滅ぼせと命じる。

34 大いなる力を求めて



オキューリアの説明では、破魔石とは天陽の繭から切り出された破片だということだった。繭から石を切り出せる契約の剣を手に、一行は繭があると判断した場所、ナルドア海のリドルアナ大灯台へ向かう。

35 過去との決別



リドルアナ大灯台の天陽の繭の前に立つ一行。そこに仇敵であるガブラスが現れ、アーシェとヴァンは怒りをあらわにする。しかし、レダスの言葉をきっかけに「過去」を断ち切り、アーシェは繭の破壊を決意する。

36 シドの企み



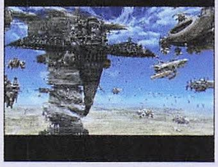
逆上したガブラスは、バッシュによって斬り伏せられる。そこに現れたシドは、天陽の繭の破壊を選んだアーシェを賞賛し、破壊により霧散したミストを、彼が作り上げた空中要塞バハムートに吸収させる。

37 バハムートの胎動



一行に倒されたシドは、本懐をとげたためか満足そうに笑う。さらに暴走を続ける天陽の繭のミスト。最後まで暴走を抑えようとしたレダスという大きな犠牲を払って、一行は間一髪シュトラールで脱出する。

38 解放軍VS帝国軍



空中要塞バハムートの起動により、ついに解放軍と帝国軍の決戦が開始される。ヴェインを止めるため、バハムート内部に潜入した一行を待ち受けていたのは、兄への憎しみだけで戦うジャッジ・ガブラスであった。

39 人を超えたモノ



一行はガブラスを退け、ついにヴェインと対峙する。人造破魔石の力を、ラーサーの試作の人造破魔石で止められたヴェインは困惑。彼はヴェーネスの力を借りて「不滅なるもの」へと変貌、最後の勝負に挑む。

エンディング



『FF』シリーズ緊急座談会 そのII

それぞれによさがある 歴代『FF』のストーリー&システム

編集A(30代／ベスト『FF』は『FFV』、以下編A)：お疲れさま、これで『FFI』から『FFXII』までのストーリーを振り返ったことになるけど……。

ライター①(30代／ベスト『FF』は『FFVI』、以下ラ①)：ページと文字量が全然足りませんよ！　複数の仲間の視点から壮大なストーリーを描いた『FFVI』の物語をたった1ページで要約しろだなんて、どんな拷問ですか！

ライター②(20代前半／ベスト『FF』は『FFX』、以下ラ②)：ラ①さんはまだいいですよ、僕なんてMMORPG屈指のストーリー性を誇り、拡張データディスクが4枚、追加シナリオだって3本も出ている『FFXI』の概要を2ページでまとめたんですよ！　文字をここまで小さくして詰め込んだのに、まだ書き足りない!!

編A：ゴメンゴメン、今回の特集のメインは『FFXIII』だから、これでもページを割いたんだよ(笑)。でも、そのおかげでこれを読めば、プレイしていない人でも各タイトルのストーリーがバッチリ……わかんないね、やっぱ。

ラ①&ラ②：えぇ———っ!?

編集B(20代後半／ベスト『FF』は『FFXI』、以下編B)：いや、さすがにこれだけの大作をこの分量で完全に要約するのは無理だし、それは最初からわかってるから、2人の落ち度じゃありませんよ(笑)。

編A：これを読むことで、当時の記憶を思い出してもらうのがこの企画の狙いだから。未プレイの人もせめて概要が理解できて、欲を言えばこれをきっかけに作品に興味を持ってもらえればOK！

ラ①：ならいいんですけど……。でも、記事のために改めてプレイして思ったのは、『FF』シリーズは世界観にしろ物語にしろ、どれも本当に丁寧に作られているってことですね。作品ごとに根強いファンがいるものうなずけます。

ラ②：毎回ゼロから作り直してるのもスゴいですよね。世界観もシステムも、作品ごとに特徴があって、同じシリーズなのにまるで違うというか……。

編A：そうだね。でも、完全に無関係というわけじゃなくて、シリーズの共通記号というか"お約束"みたいなのはある。代表的なものは"シド"の存在かな？

ラ①：同じく重要なキーワードといえる"飛空艇"に関係が深い存在として、ほぼ全作品に登場していますよね。おもしろいのは、作品ごとに微妙にイメージが違うことです。私や編Aさんの年代には、初期の"ヒゲのメカニック"なイメージが強いのですが……。

編B：私は仲間キャラクターの1だった『FFVII』のシドが、一番印象に残ってますね。あ、"ブリ虫"だった『IX』のシドも、かなりインパクトあったな〜。

ラ①：本当の姿じゃないけど(笑)。

ラ②：僕の場合は『FFX』のハゲ頭シドとか、『FFXI』の裸エプロンのシドかな〜。こう書くと変態オヤジみたいですが。

編A：世代でキレイに分かれたね。ほかにも、魔法の名前や召喚獣の存在も、ほぼシリーズ共通といえるかな？

ラ①：システム面でも、『FFIV』以降のATB(アクティブタイムバトル)や『FFV』以降のアビリティシステムなど、伝統として継承されているものが多いですね。もちろん細部は毎回違いますけど。

編A：『FFXIII』がどうなっているかについては、記事を読むか実際に遊んで確かめてもらうとして(笑)。『FFXI』に続くMMORPGの『FFXIV』ではどうかな？

ラ①：シドとかはきっと登場するでしょうね(笑)。ユーザーとしては、最新作が出るごとに「今回は○○はどんな感じかな？」って探すのが楽しいわけですし、そこはスタッフの方もわかっているハズ。

ラ②：ドラマ性が強い『FFXIII』もよかったけど、プレイヤー同士で物語を作れるMMORPGの『FFXIV』にも期待！

編B：『FFXI』はMMORPGとは思えないくらいストーリーも作り込まれていたから、『FFXIV』も楽しみですよね!!



▲MMORPGながら、ストーリーにも期待が集まる『FFXIV』。詳細は近日中に明らかに!?

CHECK POINT DSで発売されている『FFXII』の派生作品『FFXII レヴァナント・ウイング』。これは『FFXII』その後のストーリーを描く作品で、空賊になったヴァンとパンネロが浮遊大陸レムレースを舞台に新しい冒険を始めるという内容。この作品の何よりの特徴である、DSのタッチペンを活かしたリアルタイムストラテジーのようなバトルと、それに合わせて再調整されたガンビットシステムが『FFXII』とはまた違った楽しさを体感させてくれる。

発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!! 電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!



キングダム ハーツ バース バイ スリープ


バットマン アーカム・アサイラム



リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士



ゼルダの伝説 大地の汽笛

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep
キングダム ハーツ バース バイ スリープ

目覚めの物語が3人の戦士を誘う……

1月9日の発売に向けて本作の概要を総チェック!!

3人のキーブレード使いを主人公に、『KH』より過去の物語がPSPで描かれる本作。いよいよ発売が迫ってきた今回は、キャラクター、ワールド、システムなどの要素を総まとめ。冒険に役立つガイド情報をお届けする！

キングダム ハーツ バース バイ スリープ		
1月9日発売予定	¥6,090(税込)／KINGDOM HEARTS EDITION:¥22,000(税込)	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	スクウェア・エニックス	謎解
備考	プレイ人数:1～6人	育成

1月9日の発売まで、1カ月を切った『キングダム ハーツ（以下、KH）』シリーズ最新作。新たな冒険に備え、本作のキャラクターやシステムなどを総括する!!








PSP-3000をセットにした限定同梱版も発売!!



KH BbS "KINGDOM HEARTS EDITION"

ソフトとPSP-3000がセットになった同梱版も、1月9日に発売される。シルバーを基調に、さまざまなシンボルがプリントされているのが特徴。価格は￥22,000（税込）。

CHARACTER GUIDE キャラクターガイド

本作に登場する主要キャラに迫る!

物語の中心となる3人の主人公のほか、魅力的なメインキャラクター達を紹介。シリーズではおなじみのキャラから新たな注目キャラなど、その動向を探る。

主人公となる3人のキーブレード使い

TERRA テラ



クールで落ち着いた物腰のなかに、熱い想いを秘めた青年。バトルでは、大きめのキーブレードを使ったパワータイプのキャラだ。

鎧姿





▲テラはほかの2人と違い、心に何か特別なものを抱えている様子。行く先々の世界でも、それがかかわることに!?

VENTUS ヴェントゥス



天真爛漫でさまざまなものに目を輝かせる少年。キーブレードを逆手に持ち、素早い動きを武器に攻撃を繰り出す戦い方が得意。

鎧姿





▲3人のなかでは最も無邪気で少年らしいヴェン。ディズニータウンの入場パスを手に入れたときも、喜びを隠せない。

AQUA アクア



マジメな性格で、常に凛(りん)としている女性。魔法を得意としたマジックタイプのキャラで、舞い踊るかのような華麗な立ち回りで戦う。

鎧姿





▲3人ぶんのお守りを作ってきたアクア。普段は凛々しい彼女だが、ときには女性らしい柔らかな表情を見せるときも。

冒険で出会う心強い味方

王様と共闘!





▲◀アクアをバックアップしてくれる王様。テラとヴェンのシナリオでも、一緒に戦ってくれる!?



王様◆KING MICKEY

ディズニーキャッスルを治める心優しき王様。伝説のキーブレードに選ばれた勇者の1人であり、同じキーブレード使いである主人公達に協力する場面も。

対決シーンもアリ!?

▶テラのシナリオではザックスと戦うことに!? かなりの実力が予想されるが。





◀ヴェンとザックスはすっかり打ち解けている様子。

「ヒーローズプライド」発動



▶ザックスの力を借りて戦うことも。華麗な剣技を叩き込め!



ザックス◆ZACK

『FFVII』から出演を果たした青年で、『KH』シリーズではおなじみのワールド「オリンポスコロシアム」に登場する。原作同様、ヒーロー(英雄)になることを目指しているようだ。

そのほかの主要キャラ



マスター・エラクゥス

テラとヴェンとアクアの師匠である、キーブレードマスター。世界に起こる異変を察知し、弟子である彼らに解決の使命を与える。



マスター・ゼアノート

キーブレードマスターの1人で、マスター・エラクゥスの知人。世界に起きた異変とともに、突如として謎の失踪を遂げる。



ヴァニタス

マスター・ゼアノートの唯一の弟子。不気味な仮面をかぶり、素顔を隠している。ヴェンをそそのかすような発言をするようだが、その目的は不明。



イエン・シッド

王様の師匠である偉大な魔法使い。『KHII』では、主人公のソラに旅の助言を与えたが、本作でもテラ達主人公に知識を授けてくれるようだ。

WORLD GUIDE ワールドガイド

物語を彩る10ワールドを公開！

本作でもシリーズの伝統を継承して、多数のディズニーワールドやオリジナルワールドが登場。3人の主人公達は、これらの世界を別々にめぐることになる。

旅立ちの地 Land of Departure

テラ、ヴェン、アクアの物語が始まりを告げる地。この世界で3人はキーブレードマスターになるための修行を積んでいたが、ある日師匠のマスター・エラクゥスから、世界に起こる異変について聞かされる……。



マスター・エラクゥス

本作で初登場となるテラたちの師匠。サムライのような外見をしており、威厳に満ちている。

旅立ちの地で何が起きる!?



◀マスター・エラクゥスとアクアの見上げる先には何が!? セリフから察するにヴェンが関係している様子。

マスター・ゼアノートも登場



▶マスター承認試験の立会人としてこの地を訪れたマスター・ゼアノートは、テラにアドバイスを送る。

レイディアントガーデン Radiant Garden

賢者アンセムによって治められているワールド。のちに魔女・マレフィセントに支配され、「ホロウバスティオン」と改名されるが、本作ではそれ以前の物語が描かれるようだ。なかには、どこかで見たような人物の姿も多数確認。



▲ブライグがとる行動はどれも謎に満ちたものばかりだ。

3人のキズナに不穏なヒビが……



▶この世界で3人は久しぶりの再会を果たすが、ヴェンとアクアの表情は硬く、何かを思いつめている様子。



ブライグ

シグバールそっくり

賢者アンセムの弟子の1人。両手に持つ武器や独特な口調が、『KHⅡ』のシグバールを思わせる。

判明しているそのほかのワールド

キャッスル・オブ・ドリーム Castle of Dreams

夢を信じ続けるシンデレラを主人公達がサポート。ドレスの材料集めや舞踏会への護衛を務めて、彼女を手助けしよう。



▲シンデレラといえば、有名なのがガラスの靴のシーン。本作でもしっかり再現されている。

ディープスペース Deep Space

宇宙船を舞台に、試作品626号（スティッチ）とのハプニングが発生。バトルや逃走劇など、あわただしい展開が待つ。



▲宇宙警察のガントゥのほか、スパーキー（試作品221号）なども登場。どのような展開に!?

ドワーフ・ウッドランド Dwarf Woodlands

有名な「白雪姫」の舞台となった世界。森で暮らす白雪姫と7人の小人達に、魔女へと姿を変えた王妃の魔の手が迫る。



▲魔女から渡された毒リンゴによって眠りにつく白雪姫。目を覚まさせる方法とは!?

ネバーランド Never Land

おなじみのピーター・パンと妖精のティンカー・ベルが活躍。以前は、この世界で空を飛んで冒険したが、今回は？



▲今回もフック船長のワルだくみが待っている予感。ピーター・パンと一緒にこらしめよう！

エンチャンテッド・ドミニオン Enchanted Dominion

「眠れる森の美女」を舞台にしたワールド。魔女・マレフィセントの企みを阻止して、眠りについたオーロラ姫を救い出そう！



▲魔女の呪いによって眠りにつくオーロラ姫。『KHⅡ』に登場した3人の妖精の姿も！

ディズニータウン Disney Town

ディズニーキャッスルの周辺に位置する街。現在は「ドリーム・フェスティバル」が開催されていて、お祭りムードだ!!



▲ドナルドの甥っ子たちや、ピートによく似たキャプテン・ジャスティス＆ダークが登場。

オリンポスコロシアム Olympus Coliseum

闘技大会でおなじみのこのワールドでは、ヒーローになる以前のヘラクレスが登場するなど、気になるエピソードが展開する。



▲『KH』などで頼もしい活躍を見せたヘラクレスだが、この時代では少し頼りなさそう……。

不思議な塔 Mysterious Tower

王様の師匠であるイェン・シッドが住む神秘的な塔。この世界では、ほかにもドナルドやグーフィーの姿も見られるようだ！



▲知識を求めてこの地を訪れたテラ。イェン・シッドはどのような助言を与えてくれるのか？

World Key Point

ワールド間は「キーブレードライド」で移動

『KH』や『KHⅡ』では、「グミシップ」という乗り物に乗ってワールド間を移動したが、今回はなんとキーブレードに乗って移動する。この「キーブレードライド」を行うときは、主人公達が鎧を身にまとい、キーブレードはそれぞれ独特な乗り物に変形。ときにはキーブレードライド中に戦う場面もあるようなので、移動中といえども気が抜けない！



◀ヴェンの場合、スケートボードのような形に変形させる。



▲立ちはだかるアンヴァースとのバトル。「キーブレードライド」専用のコマンドで立ち向かえ！

キーブレードに秘められた力

『KH』シリーズで、もはや代名詞ともいえる「キーブレード」。いまだ謎に包まれている武器だが、本作では物語にかなり密接にかかわってくる。なかでも、過去に起こったといわれる「キーブレード戦争」は、要注目のキーワードだ。





▲キーブレードに選ばれたソラは、勇者として戦いながら世界のカギ穴を閉じていった。

カギ以外の形にもなる

◀3人の主人公たちは、キーブレードを変形させられる。ソラよりも扱いに慣れているようだ。



▲ブライグはキーブレードを欲しがっている様子。彼しか知らない秘密があるのかも!?



▲マスター・ゼアノートと戦うテラたち3人。どんな理由があって彼らは戦うことになる?

テラ、ヴェントゥス、アクアの未来

本作のポイントは、第1作目より過去の物語であること。しかし、以降の物語ではテラ、ヴェン、アクアの姿は断片的な情報としてしか語られていない。本作で彼ら3人の身に起こる出来事は、のちの物語にどのような影響を与えるのか?



『KHⅡ』の陰の主人公・ロクサスと本作のヴェンはそっくり。ロクサスと関係があるなら、ソラともつながりがある!?

アクアの鎧に似ているが?



▲『KHⅡFM』では、アクアの鎧らしき残骸も確認。





2人の名前を呼ぶ…

◀特定の条件を満たすと戦えた鎧の戦士。外見やセリフから察するに、間違いなく彼はテラだと思われる。

留まりし思念

KEY WORD for KINGDOM HEARTS

シリーズで共通する謎や、本作で解明されると思われるキーワードをピックアップ。ここで紹介する要素に注目しながらプレイすれば、より本作を楽しめるハズだ!

謎の敵勢力“アンヴァース”

ハートレスやノーバディに続き、今回新たに登場する敵勢力が「アンヴァース」だ。これまでに登場した敵はどれも“心”に関係していたが、アンヴァースはどのような存在なのだろうか。また以降の作品では登場しないため、本作中でアンヴァースはすべて消滅でもしたのだろうか?


◀アンヴァースの討伐を命じるテラたちの師匠。

◆シリーズに登場する敵勢力◆

ハートレス

別名「心なきもの」。人間の心が闇にのまれたときに生まれる存在。ハートレスとなったものは、心を求めてさまよい続ける。





◀▲人工のハートレスには、上のエンブレムが刻まれている。

ノーバディ

別名「存在しないもの」。心を失った肉体が自我を持った存在であり、ハートレスと違って集団行動をとる。“抜け殻”などと呼ばれることも。





◀▲銀色をした鋭角的なフォルムは、ハートレスとは対照的。

アンヴァース

別名「生命に精通しないもの」。成り立ちや行動原理は不明だが、主人公達の前に立ちはだかる存在だ。ゲーム中にはかなりの種類が登場する。




◀よく見ると、エンブレムらしきものが確認できるが?

セブンプリンセスに迫る脅威

セブンプリンセスとは、心に闇を持たない7人の女性たちのこと。『KH』では アンセムに、その光に満ちた心を狙われた。そして、本作でも彼女たちに危機が迫っているという。プリンセスたちに迫る脅威とは、アンヴァースなのか?




◀7人のプリンセスを狙うのは、やはりマレフィセントなのか!?

マスター・エラクゥスが異変を察知

◀マスター・エラクゥスは、プリンセスを守るためにテラたちを旅立たせるのか?

セブンプリンセス



- シンデレラ（From「シンデレラ」）
- 白雪姫（From「白雪姫」）
- オーロラ（From「シンデレラ」）
- アリス（From「不思議の国のアリス」）
- ジャスミン（From「アラジン」）
- ベル（From「美女と野獣」）
- カイリ（From「キングダム ハーツ」）

幼少期のカイリ?


◀このおばあさんと少女には、どこか見覚えがあるが……。



▲レイディアントガーデンでアクアと王様が助けた少女。光にあふれた心を持つというから、この子はカイリと見て間違いない!?

SYSTEM GUIDE システムガイド

盛りだくさんのシステムを一挙解説

毎回、充実したバトルシステムやミニゲームがそろっているのも『KH』シリーズの特徴。ここでは、基本システムと通信システムに分けて解説していこう。

基本システム BASIC

まずは絶対に覚えておきたいバトルシステムや成長システムを紹介。ゲームの基本となるので要チェック。

デッキコマンド △ボタンで繰り出す数々のコマンド

「デッキコマンド」とは、「ケアル」のような魔法や「ストライクレイド」のような特殊技を含めた幅広いコマンドカテゴリ。これらのコマンドをスロットにセットすることで、オリジナルのデッキを構成できる。自分だけの最強デッキを作り、バトルに挑め！

Check! デッキコマンドについたサポートアビリティを活用

デッキコマンドのなかには、「ライブラ」などのサポートアビリティがついているものがある。デッキをセットする際はこの効果も重要となりそうだ。



◀コマンドレベルをMAXにすれば、デッキから外しても効果は残る。

ステータスゲージは3種類存在する

それぞれ緑色が「HPゲージ」、黄色が「フォーカスゲージ」、そして青色が「D-LINKゲージ」。



デッキコマンド

△ボタンで繰り出せるさまざまなコマンド。方向キー上下でコマンドを選択して使用する。なお、一度使用したコマンドはチャージ状態になり、チャージが完了しないと再び使用することはできない。

ベースコマンド

◎ボタンで繰り出す最も初歩的な攻撃で、従来の「たたかう」に近いコマンド。連打することでコンボ攻撃を仕掛けられる。デッキコマンドとは違い、使用してもチャージ状態にはならない。

コマンドスタイルについて

デッキコマンドなどでダメージを与えていくと、コマンド欄上部のコマンドゲージが上昇。特定の条件を満たせば、スタイルが変化する。

バトル中の行動でスタイルが変化



▲テラの1段階目のスタイル「フェイタルモード」。慣れてくれば、狙ったスタイルに変身することも？

スタイルは2段階用意されている



▲「フェイタルモード」からさらに条件を満たすと、2段階目のスタイル「ロックブレイカー」に変化！

シュートロック 敵を一斉に攻撃する必殺技

敵に攻撃を当ててダメージを与えることで、フォーカスゲージが増加。このゲージを消費して多くの敵を一斉に攻撃できるのが「シュートロック」だ。L＋Rボタンの長押しで発動し、敵をロックオン。◎ボタンを押せば強力技が発動する！



敵をロックオン後に◎ボタン入力

◀L＋Rボタンを長押しするとシュートロックモードに移行。可能な限り多くの敵をロックオンしよう。



ダイナミックな技がさく裂！

▶制限時間内にMAX数までロックオンしてから発動すると追加入力が可能。入力を成功させれば、派手なフィニッシュ技が炸裂する。

ディメンションリンク 仲間の力を借りて攻撃！

ディメンションリンクとは、シンデレラや王様などのさまざまなキャラの力を借りて戦うシステム。D-LINKゲージが最大のときに使用可能で、発動すると専用のデッキコマンドに変化。また、特殊なシンボルを入手すると技がパワーアップする。



リンク時の専用コマンドデッキ

リンクキャラと獲得シンボル数

さまざまなキャラとリンク！



▲シンボルの入手数によって、リンクキャラのアイコンも変化。発動中はこのような細かい点にも注目するとおもしろい。

コマンドボード コマンドを成長させるボードゲーム

デッキコマンドは、敵を倒す以外にこのコマンドボードでも成長可能。コマンドボードは、ダイスを振ってボード上を進むというシンプルなボードゲームであり、ワールドマップ上ならいつでも挑戦できる。もちろん中断も好きなタイミングで可能だ。



全体MAP

ボードの全体図を表示するMAP。分岐やパネルの位置を確認できる。コマンドボードは複数あり、ボードによって構成は異なる。

所持BP 総資産BP

各キャラの所持BP（ボードポイント）、総資産BPを表示。

コマンドカード

自分の手札として使用できるカード。現在所持しているデッキコマンドからランダムで選ばれたものが、コマンドカードに。

パネル

プレイヤーが止まったときにさまざまな効果をもたらす。コマンドカードをセットできるコマンドパネルや、スペシャルパネルなどが存在。



空白パネルにカードをセット

◀空白のコマンドパネルに自分のコマンドカードをセットすると、CP（コマンドポイント）が入手でき、成長が可能に。



パネルをレベルアップさせよう！

▶占有したパネルに止まると、BPを支払ってパネルのレベルを上げられる。レベルが上がると、価値や通過コストなどがアップする。

通信システム MULTI

PSPの通信機能を生かしたシステムも非常に豊富。友達と一緒にさまざまなコンテンツを楽しもう！

通信専用ワールド「ミラージュアリーナ」へGO!

通信で遊ぶときは、まず通信専用ワールドの「ミラージュアリーナ」に行く必要がある。このワールドのロビーで端末にアクセスすると、協力プレイや対戦プレイなどのコンテンツを選択可能。最大で6人まで同時にプレイできるので、参加人数に合わせて遊ぶモードを選ぼう。



◀通信プレイ時はタイプを自由に選べるほか、同タイプ選択も可能。

System Key Point

通信プレイで入手したメダルはショップで活用

「ミラージュアリーナ」内のゲームを遊ぶとメダルを入手できる。このメダルは、モーグリが営むメダルショップでさまざまな商品と交換可能。なかには「ミラージュアリーナ」でしか使えない特殊なコマンドもある。

▶メダルは好成績を収めるほどたくさん入手できる。1位になって稼ごう！



▲通信コンテンツをより充実させる商品などもあるようだ。

アリーナモード　最大3人による協力プレイで敵とバトル！

参加者同士が協力して、さまざまな強敵に立ち向かう「アリーナモード」。ときにはオリに閉じ込められた仲間を助ける場面などもあり、連携プレイが重要となる。3人まで参加できるので、それぞれテラ、ヴェン、アクアで挑むとより盛り上がりそうだ。仲間との協力技「トリニティリミット」などを駆使して、迫り来る敵を倒そう！





▲シュートロックなども活用して、出現する敵を片っ端から倒そう。



▲▶究極技としてシリーズでおなじみの「トリニティリミット」が登場。地面に浮かび上がるサークルに入り、タイミングよくボタンを押すことで大爆発を引き起こす。



「幻惑せし者」が襲い掛かる

▲広げた本でこちらを吸い込んでくるやっかいな敵。見つけたら集中攻撃するのがよさそう？

シングルでも通信でも楽しめるシステム

ディメンションリンクとコマンドボードは通信機能を利用して、友達と一緒に楽しむこともできる。

ディメンションリンク

他のプレイヤーの力を借りられる

「ミラージュアリーナ」に集ったプレイヤーにディメンションリンクを申し込むと、シングルプレイでそのプレイヤーの力を借りられる。ディメンションリンク発動時には、リンクを申し込んだときに相手がセットしていたデッキコマンドを使用可能だ。



◀リンク画面では、プレイヤーのレベルのほかにフィニッシュコマンドも確認できる。

▶強い相手とリンクすれば、低レベルでも強力な技を使える！

リンク相手のデッキコマンドを借りられる

VSアリーナモード　最大6人で対戦プレイが楽しめる

「VSアリーナモード」では、多人数参加型の対戦プレイが楽しめる。対戦前には、制限時間や参加人数などのルール設定も可能。ここで「チーム戦」を選ぶと、REDとBLUEの2チームによる対戦を行える。対人戦ならではの駆け引きや、チームプレイが問われるバトルが楽しめるだろう。



コマンドの奪い合い

ルール設定で「専用デッキ」を選択すると、プレイヤー同士でコマンドデッキの奪い合いが展開。相手に攻撃を当てるとコマンドをドロップさせられ、そのコマンドを拾えば自分のものにできる。「サンダラ」など、効果範囲の広そうなコマンドが活躍しそうだ。



バトル前にルールを設定

▲対戦やデッキの形式、そして制限時間と参加人数を設定できる。やり込むことで、さらに細かいルール設定ができる可能性も？

個人戦：まわりのプレイヤーがすべて敵となる形式。

チーム戦：参加者が2つのチームに分かれて戦う。

専用デッキ：対戦プレイ用のデッキを使用してバトル。

引き継ぎデッキ：シングル時のデッキを使ってバトル。



▲対戦プレイは盛り上がること間違いナシ！　ゲームをやり込んでいる人も、そうでない人も楽しめるようになっている。

コマンドボード

みんなで楽しくボードゲーム！

通信を利用して最大3人でコマンドボードの対戦が可能。基本ルールは1人で遊ぶときと同じで、コマンドの成長はシングルプレイに反映される。



◀ゲームに夢中になっていると、成長のことを忘れちゃうかも？

▶友達と遊びながらコマンドを成長させられるので、一挙両得！

ディズニータウンではミニゲームが楽しめる

シングルプレイで訪れる「ディズニータウン」のワールドでは、魅力的な3つのミニゲームを遊べる。このなかでキーブレードライドを使ったランブルレースは、「ミラージュアリーナ」でもプレイが可能だ。スタートダッシュや妨害を駆使して、友達と白熱のレースを繰り広げよう！

リズミックアイス



▲ヒューイ、デューイ、ルーイの動きを覚え、リズムに合わせてアイスを作るゲーム。

フルーツスキャッター



▲4つのアクションを使って、フルーツボールをアンヴァース側のゴールにたたき込もう。

ランブルレース



◀シングルプレイ時はキャプテン・ダークなどが参戦。妨害されないように気をつけよう。

白熱必至のレース



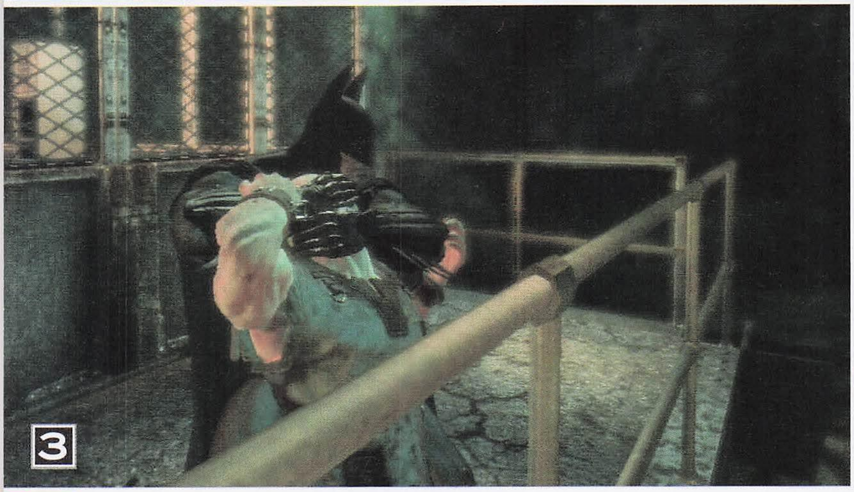
▶相手を攻撃するとしばらくひるむので、そのスキに差をつけろ！



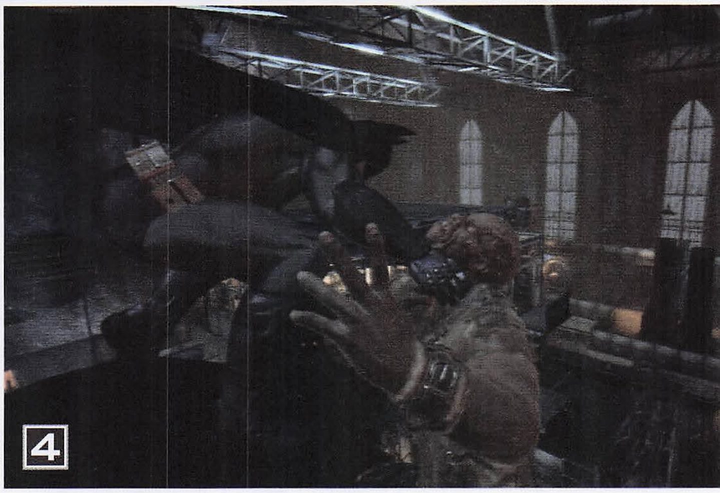
1



2



3



4

STEALTH ステルス

バットマンはどのようにして大勢の悪党を葬るのか？

超人的な身体能力を有するバットマンだが、彼は決して特別な人間ではない。銃を持った相手や大勢に囲まれてしまえば、手も足も出ずに殺されてしまうだろう。そんな彼の最も得意とする戦法は、闇に身を潜め、敵のスキを突いて仕留めるスタイルだ。ここでは、そんなバットマンが行えるステルスアクションに注目していこう。

1 「捜査モード」で敵の数、配置、武装の有無といった情報を把握する

ウェインテック社によってもたらされた彼のハイテク装備のなかでも、特に目を引く装備が「捜査モード」で使用するバットマンのマスクだ。このマスクには外部と連絡をとるための通信機器以外にも、特殊な装置が内蔵されており、これを使用することで、通常では見えないさまざまな情報を視覚化することができる。このモード中は、壁をはさんだ反対側などの場所も含めて、現在バットマンの周囲に何人の敵がいるのかや、その敵が武装状態にあるか（銃を持っているのかどうか）のほか、人物の生死や意識の有無といった状態まで判別可能。さらには空気中に含まれている化学物質やアルコールといった成分なども分析できる。また、ガーゴイル像などのグラップルガンで飛び移れるポイントや爆破ジェルで破壊できるポイントなども、このモードを通して見ればひと目で判別できるのだ。このように、捜査モードは潜入や調査といったバットマンの行動のほとんどをサポートしてくれるモードで、これで得られた情報をどう読み取り、どう生かしていくのかが、アーカム・アサイラムの深部へ潜入するためのポイントとなる。

■「捜査モード」によってわかること

- ●バットマンの付近にいる敵の数
- ●壁の先に潜んでいる敵の配置
- ●敵が銃器を所持しているかどうかの判別
- ●爆破ジェルで壊せるモノやグラップルガンを使えるポイントなど

2 さまざまな地形を利用して身を隠し反撃のスキをうかがう

バットマンがいくら強靭な肉体とハイテク装備を持っているとはいえ、それを過信して複数の敵の前に身をさらすと、袋叩きにされて彼は力尽きてしまう。そんなバットマンの基本的な立ち回り方は、可能な限り敵に見つからないようにして潜伏し、敵が1人になったところを倒すこと。普段は建物や柱の陰に身を潜めて、相手のスキをうかがいながら進んでいくこととなるが、場所によっては床の格子をこじ開けて、部屋の下に隠された通路を移動したり、通風口を外し、その中を移動したりもできる。自分の周囲を把握し、利用できるモノを活用して敵のスキをうかがおう。

3 敵の目を盗み背後から忍び寄り音もなく敵をオトす

隠密行動を得意とするバットマンは、物音1つ立てずに行動できるので、敵の視界にさえ入らなければ、相手に気づかれずに接近することができる。そして、敵の背後から接近すると、敵を一撃で気絶させられる「サイレント・テイクダウン」を繰り出すことが可能。このワザを使えば、ほかの敵に気づかれることなく、1人ずつ敵の数を減らしていけるのだ。ただし、このときにバットマンが敵に見つかってしまうと、敵が仲間を呼び、バットマンに集団攻撃を仕掛けてくるといった最悪な事態も発生しかねない。絶対に見つからないようにして、背後から攻撃を仕掛けよう。

4 高所への移動で敵の集団をほんろうして華麗に倒していく

バットマンを見つけていない敵は、高所にいるバットマンに気がつきにくい。これを利用して、高所に飛び移れるポイントがある場所では、グラップルガンを駆使して移動するのが有効だ。そして高所にバットマンがいる状態では、「インバーテッド・テイクダウン」という、コウモリのように足場にぶら下がってから、真下にいる敵にワイヤーを巻きつけて一気に高所へと吊り上げて気絶させる、強烈なインパクトの大ワザを使用することができる！

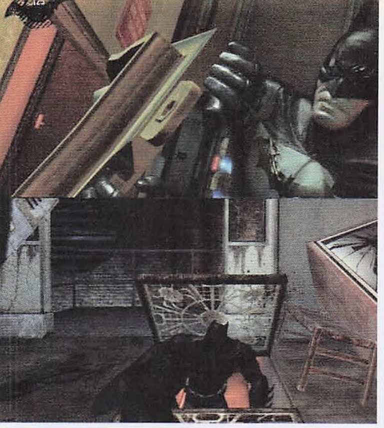


◀バットマンに吊り上げられた敵を別の敵が見つけると、仲間を呼ぼうとするため、スキが発生！



▶高所を移動し、敵の後方の位置につけたら、バットマントを広げて滑空し、強烈なキックを華麗にキメろ！

俊敏に跳び回って死角から一撃！





闇に紛れて悪党を討て！

バットスーツに身を包み、暗闇から悪人を急襲するバットマンを操作できる、爽快感バツグンのACT。そんな本作のキモとなるステルスアクションの数々を駆使して、犯罪者達の巣窟を突き進め！

BATMAN ARKHAM ASYLUM

バットマン アーカム・アサイラム

バットマン BATMAN

少年時代に両親を犯罪者に殺されて以来、犯罪者すべてを憎むようになった男。昼はウェインテック社の筆頭株主や慈善事業家として活躍。夜は、犯罪者に恐怖を覚えさせるための漆黒のスーツを身にまとい、ゴッサム・シティの秩序を守っている。果たして、数々の悪人が待ち受ける今回の戦いを無事に切り抜けられるのか？

ダークヒーロー・バットマンとなって悪と戦う超期待のACT!
発売が待ちきれない本作のおもしろさと見どころを徹底追求!!

ゴッサム・シティを守る影の英雄・バットマンとなり、ジョーカーをはじめとする悪人たちに占拠された犯罪者収容施設「アーカム・アサイラム」を奪還せよ！　かつてないほどの緻密さで描かれる映像美と、バットマンの魅力を完全再現する極上のアクションを味わえる本作。今回は、ステルスアクションを中心として、バットマンが使うガジェットと彼の前に立ちはだかる悪役にもスポットを当てる！



◀ジョーカーによって占拠されたアーカム・アサイラムは、バットマンを狙う囚人があふれる無法地帯へと変貌してしまう。

バットマン アーカム・アサイラム

2010年1月14日発売	¥7,980(税込)		
PS3	ジャンル	ACT	ACT / 謎解 / 育成
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos／Rocksteady	
	備考	プレイ人数:1人用	
2010年1月14日発売	¥7,980(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT / 謎解 / 育成
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos／Rocksteady	
	備考	プレイ人数:1人用	

PICK UP! 体験版でいち早くその魅力をチェック!

12月下旬より、PS3とXbox 360の両機種の体験版が配信開始！　世界中のゲーマーをうならせた極上のACTを発売に先駆けて体験し、年末年始は「バットマン」の魅力にどっぷり浸かろう!!

●PS3の場合
PlayStation®Networkに接続し、PlayStation®Storeにて体験版をダウンロード！

●Xbox 360の場合
シルバー メンバーシップ会員（無料）となり、Xbox LIVEに接続して体験版をダウンロード！

バットマンを襲う宿敵と彼らへの対抗策に肉薄！

本作では、かつてバットマンに敗れて捕らえられた犯罪者が、彼の命を狙って続々と登場する。ここでは、その犯罪者達と、彼らに対抗するためにバットマンが駆使する“ガジェット”の詳細を解説していく！

GADGET 1 遠くのポイントに跳びつける グラップルガン

先端にフックがついた、ワイヤーを射出するガジェット。フックが引っかかったら、射出したワイヤーを高速で巻きとることにより、バットマン自身をフックの位置までグッと引き寄せることができる。



高所も悠々と移動可能に！

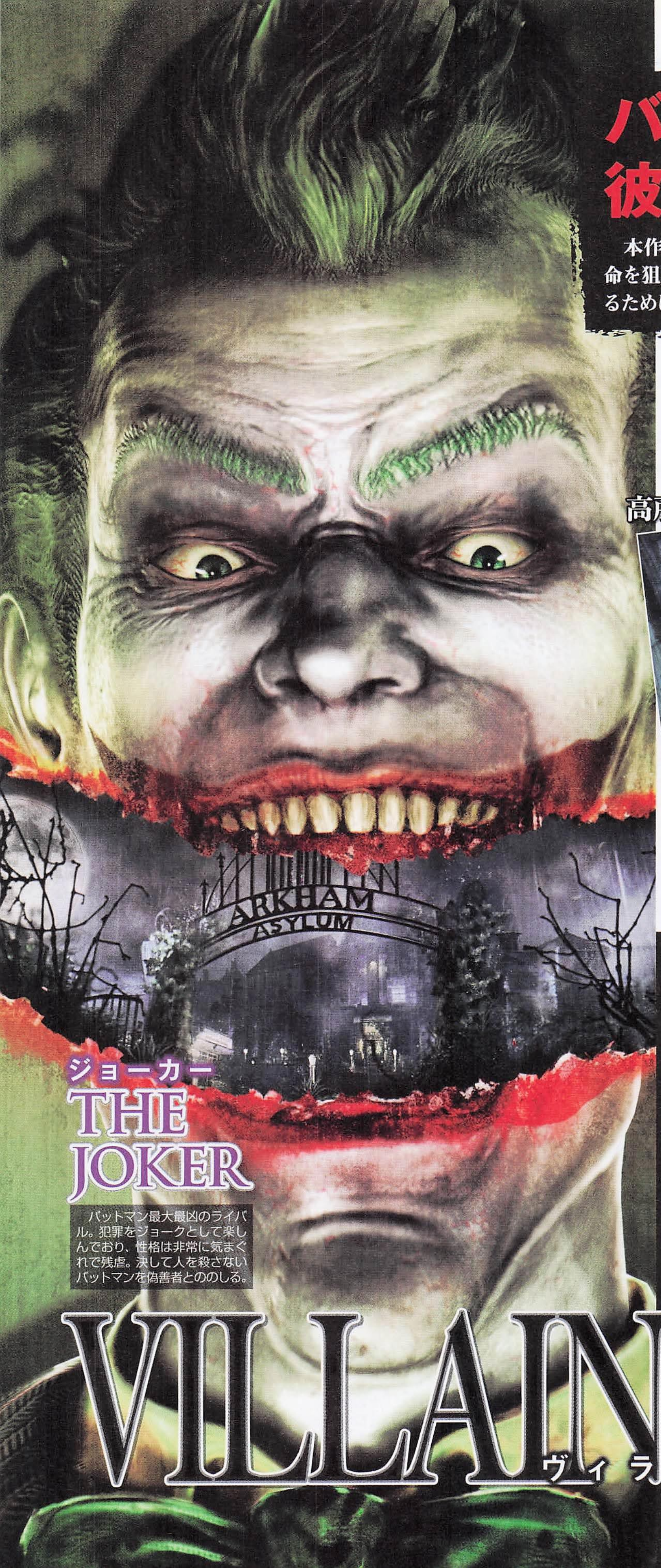


▲高所にあるガーゴイル像などのポイント対して使う。ポイントは捜査モードで探すと見つけやすい。



▲グラップルガンを使えば、到底行けないポイントにも移動可能。敵に見つからないよう、高所に跳び移って進め！

▶移動先でグラップルガンを使用すれば、さらにほかのポイントへ移動できる。もちろん、これで敵の背後をとることも可能だ。



ジョーカー THE JOKER

バットマン最大最凶のライバル。犯罪をジョークとして楽しんでおり、性格は非常に気まぐれで残虐。決して人を殺さないバットマンを偽善者とののしる。





スケアクロウ

いじめられっ子だったジョナサン・クレーンが作り上げたもう1つの姿。人々を恐怖に陥れる特殊ガスを所持している。カカシのように見えるガスマスクが名前の由来。

VILLAINS ヴィランズ

バットマンと因縁深い者達

ゴッサム・シティの対岸に浮かぶ島にある、犯罪者収容施設のアーカム・アサイラム。ここには、バットマンに捕らえられた多くの悪人が収容されており、その誰しもがバットマンに対して、凄まじい恨みを抱いている。狂気とも異常ともとれる性格や、数々の超人的な能力を持つ彼らを相手に、バットマンはどう立ち向かうのか!?

GADGETS ガジェット

ハイテクな道具で苦境を打破

バットマンが使用するガジェットは、彼の正体であるブルース・ウェインが経営するウェインテック社の技術の粋をもって、極秘で開発されたものだ。ここでは、バットマンの活躍に欠かせないガジェットとその機能を解説する。ちなみに、このガジェットは、敵を倒して得られる経験値を使うことで、さらに性能をアップさせることができる。

GADGET 2 器用に狙いを定められる飛び道具 バットラング

バットマンのトレードマークであるコウモリの形を模したブーメラン。通常は1つしか投げられないが、強化することで複数個を同時に投げつけられる。

使用例
・遠くにあるスイッチに当てて作動させる
・切れそうなワイヤーを断ち切る
・敵にぶつけて気絶させる



▲敵にバットラングを投げつければ、一定時間敵を気絶状態にできる。複数の敵が出現したときに投げつけて、1対1の状態に持ち込もう！

爆発で壁が木っ端微塵に！



GADGET 3 猛烈な爆発を引き起こすスプレー 爆破ジェル

爆発効果のあるジェルを噴出するスプレーで、薄い壁なら爆破できるほどの威力を持つ。また、敵の近くで爆発させて、敵にダメージを与えるといった使い方も可能だ。

◀壁を爆破し、隠された部屋へ侵入！　ただし、爆発音で敵に気付かれてしまう場合も!?

GADGET 4 足場のない場所における移動手段 ラインランチャー

壁と壁の間をワイヤーでつなぎ、そのワイヤーを滑車状のツールを用いて移動するガジェット。グラップルガンとは異なり、床が抜けている場所においても、ワイヤーを支える壁さえあれば使用できるという便利な一品だ。





◀▲滑車状のツールで移動するバットマン。アーカム・アサイラム内には、これを使用するような危険な場所もあるらしい。

GADGET 5 強力なツメで対象を捕らえる バットクロー

グラップルガンの先端にかぎ爪をつけたガジェット。もろくなっている壁板や通風口に射出すれば、そこを強引にこじ開けることができる。また、資材に対して使えば、それを遠くから引き寄せるといった芸当も可能。



▶外れかけている通風口にクローを引っかけよう。

遠くにある物体を力強く引き寄せる！



▲特定の壁や天井など、もろくなっている部分にバットクローを使い、破壊してみよう。

PICK UP! ひたすらにバトルを楽しむモードも！

本作はストーリーモードのほかに、やり込み要素満載の「チャレンジモード」も収録。限られた時間のなかで敵を倒し続けるステージや、発見されないように敵を倒すステージがある。またそのステージは、ストーリーモードの進行度などに応じて追加されていく！



▲スコアはオンラインランキングに対応。敵を効率よく倒して、ハイスコアを目指せ！

キラークロック



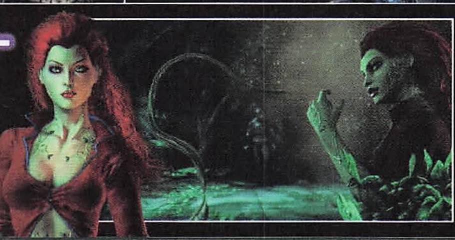
ワニのような皮膚を持って生まれてきた、異常体質の持ち主。その皮膚のせいで母親から虐待にあい、次第に凶暴な性格へ成長していってしまった。巨体から生み出されるパワーは相当なもの。

ミスター・ザズー



死体に生きているようなポーズをとらせることに快楽を感じる連続殺人鬼。殺した人の数だけ自らの体に傷をつけており、バットマンを殺したときのために特別なスペースを用意している。

ポイズン・アイビー



科学実験の失敗によってクロロフィル（葉緑素）を体に宿してしまった女。自然を愛してはいるが、人間性が薄く、環境破壊をする人間には特に容赦がない。半ば植物と同化した体からは、毒素を出したり、フェロモンを出して相手を誘惑したりすることができる。

◀葉緑素の影響からか、彼女の全身は緑色に染まっている。

ハーレークィン HARLEY QUINN







かつてはアーカム・アサイラムでカウンセラーをしていた女性。カウンセリングをしたジョーカーに魅せられ、自身も犯罪者へと身をやつす。

PLAY IMPRESSION インパクト大のキャラクターが続々登場！

「バットマン」といえばライバルとなる犯罪者の存在が欠かせません。ただし、ジョーカーはともかく、そのほかのキャラクターについては、原作やアニメにしか登場していないものもいるので、人によってはゲームで初めて見る顔もあるでしょう。でも、心配はご無用。ゲーム中ではほぼすべての登場キャラクターについてプロフィールを参照できるので、原作を知らなくても世界観や人物関係を把握できるようになっています。何より、登場シーンをパッと見て、「カッコいい！」「コワすぎる！」など、映像と演出だけで鮮烈な印象を与えてくれるので、それだけでもグイグイ引き込まれます。原作やACTファンならずとも、キャラクターに「ドキッ」とさせられた人ならば、間違いなく"買い"の1本ですよ。



発売直前

リーナの魅力がギッシリ♪
キャラクター&主要システムがまるわかりの
徹底プレイレポート!

素材を調合してアイテムを生み出す『アトリエ』シリーズ最新作の楽しさに、『アトリエ』好きライターが迫る!

リーナのアトリエ Atelier Lina シュトラールの錬金術士

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士			
2009年12月22日発売		通常版:¥5,040(税込)/限定版:¥7,140(税込)	
DS	ジャンル	RPG(新感覚RPG)	冒険
	メーカー	ガスト	恋愛
	備考	プレイ人数:1人用	育成

『アトリエ』初心者もこれでバッチリ! ゲーム序盤の進め方を伝授します!!

とある事件から妖精の森の復興に協力することになった新米錬金術士のリーナが、大陸を東奔西走! こんな冒頭から始まる本作は、『アトリエ』シリーズでおなじみの調合システムに加えて、馬車で大陸を駆けめぐる「行商」という新要素を盛り込んだ意欲作だ。今回はその発売に先駆けて「これはどんなゲームなの?」という初心者向けとして、シリーズをプレイし尽くしてきたライターがゲームシステムの基本とその楽しさ、登場人物の魅力をレポートする。また、今回で3回目を迎える好評の連載企画も要チェック!!

妖精の森の復興を目指そう!





▲▶お店から紹介される仕事などをこなしつつ、妖精の森復興のため資金や資材を集めよう。

Character ～キャラクター～

リーナとその仲間達を『アトリエ愛』とともに語る!

雇用できる全キャラクターのプロフィールとプレイ時の印象を、『アトリエ』好きのライター(♀)が独自の視点でレビュー。新キャラクターの2人も要チェック!

主人公



リーナ・アルテリア

CV:小清水亜美

心の底からどんぐりを愛する錬金術士の女の子。元気いっぱいかつ前向きだが、ちょっぴり世間知らずで天然なところも。

初期スキルと装備武器

スキル「錬金術の極意」で、アイテム使用時の効果を高められる。杖と本を装備可能。

キャラクターレビュー

「前向きに頑張ればなんとかなる」と思わせてくれる元気な子。その心意気はマネしたいけれど、あのどんぐり好きっぷりは理解できない(笑)。装備次第で、かなり強くなりそうですね。



リュオン・フォルク

CV:岸尾だいすけ

大工になるのが嫌で家を飛び出し、なりゆきで森の復興を手伝うリーナの幼なじみ。現在は、騎士に憧れているらしい。

初期スキルと装備武器

スキル「我流【影】」により、敵に物理ダメージを与える。ソードとハンマーを装備可能。

キャラクターレビュー

反抗期真っ盛りで、かなりツンツンしてますが、よくツンになりきれずデレっとするのがたまりませんね。さまざまな種類のスキルを覚えていくようなので、育てがいもありそうです!

System ～システム～

プレイしてわかった

冒険のコツをつかむためのシステムのキモを大解説!!

本作は、さまざまな目的を達成することで、どんどんできることが増えていく。ここでは、初心者もすぐにそれを楽しめるように、ゲームの進め方をじっくり解説しよう。



その1 ゲームの基本を知ることでリーナの生活を楽しもう

採取した素材を街で売ったり、調合でアイテムを生み出したりしつつ、人々の仕事依頼をこなしていくのがゲームの基本的な流れです。街と採取地への移動や調合を行うと日数が進行しますが、思い描くスケジュール通りに仕事を達成できたときの快感は格別！　下のように、上記の行動は関連しあっていて、それぞれをうまくこなすことで、快適なアトリエライフを送れます。でも、うまくいかないときも含めて、のどかな世界観にどっぷり浸れるのが本作の最大の魅力。初心者も楽しみながらプレイできます。

プレイの軸となる行動



その2 「調合」も「行商」も……すべては「採取」から始まる

ゲームを開始したら、何をするのにも重要となる素材集めに向かいましょう。大陸各地に点在する採取地では、さまざまな種類の素材を入手できます。ただし、採取地では敵とのバトルも生じるため、準備万端で向かう必要があります。下の行程をチェックしてから、いざ採取地へ！

Step1: 同行してくれる護衛を雇う



採取地には敵が出現することがあるため、あらかじめ護衛を雇って守ってもらおう。雇うときにお金を支払えば解雇するまで同行してくれるので、提示された費用はドンと支払って雇用したいところ。なお、同行しているキャラクターとのイベントが発生することもある！

Step2: 採取地でガンガン採取!

採取地に入り、アイコンが出ている場所を調べると素材を入手できる。ただし、リーナが乗る馬車の積載量を超えるぶんは持ち帰れないので、採取地に向かう前にアイテムの整理をしておくことを忘れずに。なお、特定のモンスターを倒すとレアな素材を入手できることも！



その3 調合したアイテムをさまざまな場面で活用する

素材を入手したら、次はそれを調合します。調合したアイテムは売るだけでなく、実際に使用可能。お手製の爆弾で敵に攻撃したり、移動系のアイテムでアトリエまで一瞬で戻ったりと、調合で生み出したアイテムは特殊な効果を持つものが多いです。また、こういったアイテムは、高価で取り引きされやすいので、大量に調合して売りさばき、大金を稼ぐこともできます。さらに「参考書」を購入すれば、次々と未知のアイテムを調合できるようになり、ますます「モノを生み出す楽しさ」にハマっていきますよ。

見たことがないアイテムが生まれる!?



▲調合は成功するのか、できるアイテムはどんなものなのか……調合時はいつもドキドキ！



▶調合を繰り返して錬金術レベルが上がれば、より高度な調合を行えるようになっていく。

Point お店を利用しまくればイイことがある?

大陸にある街には、雑貨屋や鍛冶屋などさまざまな種類のお店が存在。こうしたお店では、商品の取り引きをしたり、店主に紹介してもらった仕事（素材の採取＆納品など）を成功させたりすることで、お店がリニューアルすることがある。詳しい条件は不明だが、リニューアルにより取り扱われる商品がグッと増えるので、積極的に店の売り上げや店主の仕事依頼に協力してあげよう。



◀どの店主もなかなか「濃い」ので、話しているだけでも楽しい！



気品すら漂わせる商業の天才青年

ジェラール・ドーチェ

CV:高橋直純

柔和な性格と端麗な容姿に恵まれながらも、なぜか地味。商業の才能に長けており、行商に奮闘するリーナを暖かく見守る。

初期スキルと装備武器

スキル「目利き」によって、敵の防御力などを下げられる。ソードと杖を装備可能。

キャラクターレビュー

こんな温和な印象の青年がスイーツに目がないというプロフィールだけで、トキメキが止まりません…！　雇う際に必要な費用が良心価格なところに、彼の性格のよさを感じます（笑）。



考古学者を目指す「お嬢様」な美少女

ファラ・ウェスハイト

CV:千葉紗子

将来は世界中の遺跡を見て回ることを夢見る考古学者のタマゴ。かなりのお嬢様で、負けず嫌いなうえプライドが高い。

初期スキルと装備武器

スキル「不思議な石」でオーパーツの力を利用し、敵の動きを鈍らせる。装備は杖と本。

キャラクターレビュー

かまって欲しくて好きな子に突っかかってしまうというツンデレっぷりで、私のツボを押しまくってくれました。魔法攻撃が得意なので、成長すると予想外の活躍を見せてくれるかも。



オバケが苦手な姉御肌の用心棒

ヘレンローゼ・スパダ

CV:渡辺明乃

若いながらも、百戦錬磨といわれる女傭兵。竹を割ったような性格で、情にもろく友達思い。リーナのことを気に入っている。

初期スキルと装備武器

「スマッシュアップ」により、攻撃時に敵を押し出しやすくなる。装備はソードとランス。

キャラクターレビュー

女扱いされないと悩む、自称が「オレ」の女の子。これはたまりませんね……（個人的に）。序盤で仲間にできるので、ヘレン1人いれば危険な採取地にも安心して向かえますよ。



ちょっとだけ不器用な凄腕の女性騎士

マルシェラ・ヴァッシェン

CV:野川さくら

シュトラール王国騎士団に所属する女性。知的で優しくまさに才色兼備だが、家事全般をやらせると大変なことになる。

初期スキルと装備武器

スキル「ガッツアップ」で攻撃を受けても押し出されにくくなる。装備はソードとランス。

キャラクターレビュー

おっとりしているけれど、時折無意識に発する毒舌が不思議な魅力をかもし出していますね。ヘレンから姉のように慕われており、2人一緒に護衛に雇えば、まさに敵なしといった感じ！



「適当」こそがモットーの自由人

キース・リュッセル

CV:阪口大助

変わっているモノが大好きで、錬金術士のリーナに興味を持ってつきまとう。あらゆる行動を「楽しいかどうか」で決める。

バトルの特徴

スキル「影走り」で自分自身の素早さを上昇させられる。ナイフとソードを装備可能。

キャラクターレビュー

確かに「適当」ですが、それを貫いているので、軽薄な言動にも嫌味がなくて、純粋にカッコいい！　それと盗賊団にいたというだけあって、意外にも戦闘で頼れるキャラクターですよ。

その4 行商の行き先を増やして交易の幅を広げる

採取や調合で珍しいアイテムを入手したら、行商で売ってお金を稼ぎましょう！　取り引きできるお店は、右の大陸全図に点在する街の中にあり、各地で特産品や高く売れるモノが異なります。例えば、北方のモーク付近で入手できる素材や特産品は、遠く離れたフェルゼンで高価に取り引きされるといった大まかな傾向があります。つまり、多くの街や採取地を渡り歩くほど、行商でモノを高く売るチャンスが増え、「行商に行ったついでに採取地へ行く」といった芸当も可能に。"デキる商売人"も目指せますよ！



◀旅先で出会う人々の情報から、行商のルートを知ることも。

Point 街の人の会話に耳を傾けてみよう

リーナが行ける街や採取地が増えない場合には、その時点で行ける街をめぐって、人々に話しかけてみよう。意外なキャラクターが、リーナに新たな道を示してくれるかもしれない。また、街の人々との会話で、行商において有益な「うわさ」もチェックできる。その信憑性は「？」といったものもなかにはあるが、基本的には信用できるものだといっていいだろう。



▶行商のことは店主に聞くのが一番かも？

シュトラール王国の全体図



❸ 賢者の街 シューレン

王国最大の湖である、アムル湖の湖畔にたたずむ街。街の付近には古代遺跡が多く存在しており、それを研究する学者が多く集っている。古代遺跡では、「オーパーツ」なるモノが存在するらしいが……。



▲この街で出会うファラも、考古学者のタマゴである。

❹ 鉄の街 フェルゼン

広大な鉱山を擁する、鉱石と鍛冶の街。街には鍛冶屋が多くあり、鍛冶屋組合という組織を形成している。主な特産品は、宝石、鉱石類、武具など。

❺ 牧畜の村 モーク

王国最北端に位置する山脈にある「ケーレ高地」のふもとの小さな村。最高級品と評価される肉類や、チーズやバターなどの乳製品が有名な特産品だ。

❶ 妖精の森

妖精さんが住む森だったが、山火事で燃えてしまい、現在は復興中。資源や資材を納品して復興が進むと、ここでできることが増えていく。リーナのアトリエもここにある。

❷ 首都 ヘングスト

シュトラール王国最大の都市。行商人の交易ルート上に位置し、多くの商会がこの街に商館を置いている。リーナの行商においても、何度も訪れる重要な拠点となる。

❻ 漁村 ペスカ

王国西部にある巨大な海岸線「ロットビーチ」に面した漁師の村。近海から美味で新鮮な魚が大量に捕れるので、村人の大多数が大昔から漁業で生計を立てている。なお、特産品はもちろん新鮮な魚である。



▲この村では、優れた漁師は「名人」として敬われる。



エーゼリン・フリーデン

CV:花澤香菜

自ら動物語と名づけた謎の言語で、動物達と会話する娘。独特な話し方をする極度の天然で、周囲の人々の心をなごませる。

初期スキルと装備武器

スキル「ヨダチダモトオ」により、モンスターに狙われにくくなる。本と杖を装備可能。

キャラクターレビュー

予想の上を行く、ドがつくほどの天然さん（笑）。ひたすらに動物を愛する彼女のピュアな気持ちに、なんだか癒されちゃいます。戦闘でも、サポート的なスキルを使いこなせます！

NEW



ボリス・マクレー

CV:浜田賢二

漁村ペスカで名をはせる凄腕の漁師。かなりシャイな性格なうえに人見知りが激しく、初対面の人間と話すことはほぼない。

初期スキルと装備武器

スキル「武器砕き」により、敵の攻撃力などを低下させる。ランスとハンマーを装備可能。

キャラクターレビュー

寡黙で照れ屋の大人の男性に、終始口もとがゆるみっぱなしでした……。カッコよくてかわいいオジサンは宝です！　追加効果のある攻撃スキルを使えるので、バトルでも頼りになります。

NEW



ユング・シング

CV:三瓶由布子

女の子のような容姿とクールな性格によって女性からの人気を集める吟遊詩人。お金に執着しているが、その理由は不明。

初期スキルと装備武器

スキル「組曲第1:ララバイ」で敵の攻撃意欲を減少させる。杖とハンマーを装備可能。

キャラクターレビュー

大人びていてひねくれた言動が目立つなかで、ときどき見せる子供らしい一言にキュンとなります！　魔法防御力が高いので、魔法を使う敵とのバトルで活躍することになりそうです。

Column 『アトリエ』のすばらしさを受け継いだ珠玉の作品です！

『アトリエ』シリーズの楽しみといえば、個性的なキャラクターとのイベントと調合システム！　キャラクターについては、一緒に旅して仲よくなるにつれてその意外な一面に驚かされることもしばしばで、つい護衛をとっかえ引っかえて旅しちゃいますね（笑）。また、街のお店にいる主人との会話もかなり凝っていて、こちらも常に新鮮な発見があります。調合システムについては、新しいモノを生み出すという根源的な喜びはもちろんですが、なによりもそのボリュームに驚き。同じアイテムを調合した場合も、それぞれ「かわいい」や「爽やかな」といったそれぞれ異なる特性がつくので、実質的にその種類はすさまじい量になります。そのうえ、図鑑のコンプリートを目指したり、仲間の友好度を上げたりといったやり込み要素もバッチリ。シリーズ作品をプレイしている私は、おなじみのセリフ「た～る」を聞けたことと、工房のBGMを過去作のものに変更できたのが嬉しかったかな。どこをとっても『アトリエ』の楽しさが感じられる1本です！

漁村で出会う「オトナ」の男性がステキ！



◀いつもは寡黙で憮然としているボリス。彼がリーナに優しいのには何か理由がある？

▶ユングはちょっとだけ生意気な態度をとることがある男の子。でもそこがかわいい♪

街中で歌を歌う少年の正体は？



DS

第3回 ようこそ! アトリエの小部屋へ

登場人物の設定画や、デザイナーからのコメントを紹介する本コーナー。今回、紹介するのはこの2人！



「あなたをライバル候補と認めましょう!」

プライドの高い"超"お嬢様

賢者の街シューレンで「神童」とまで呼ばれる、考古学における天才少女。良家のお嬢様であり、若干だがうぬぼれ屋なところがある。負けず嫌いな性格のせいで、リーナに張り合うことになるけれど……？



◀ライバルの出現に嬉々として目を輝かせるファラ。ちょっとヘンな子かも？

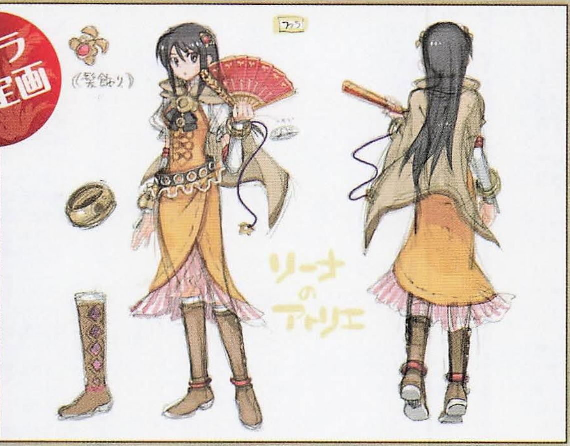
プロフィール

ファラ・ウェスハイト
Farrah Wesheit

CV:千葉紗子

性別:女　**年齢**:15歳
身長:155cm　**体重**:48kg
血液型:A型　**誕生日**:837年5月30日
好きなもの:オーパーツ収集（さすがは考古学者のタマゴといったところ?）
嫌いなもの:家事全般

ファラ設定画



デザイナーズコメント

オーパーツの為なら発掘も手ずから行う行動派ということで、マントなどの装飾品はお嬢様のわりには実用的で小ざっぱり。扇は初め団扇型でしたがスタッフさんのご意見で今の型に。スカートの裾の縞々がアクセントとして気に入っているのですが、案外描く機会がありません。（和狸ナオ）

自由奔放な盗賊団の頭領

楽しいことには目がないトラブルメーカー。好奇心旺盛で、気になることにはすぐに首を突っ込む。フラフラとしていて軽い男に思えるけれど、これだと決めたものには本気で取り組む一途なところが魅力……かも!?

デザイナーズコメント

イメージは「キツネ」と「キザ」だったので、ツリ目と髪をかき上げる仕草はすぐ決まりました。そしてそのままキツネの耳を意識しているうちに、耳の上に布がくっついた次第です。服装は盗賊＝身軽という個人的観念から軽装備。革鎧と膝当てがおそろいです。（和狸ナオ）

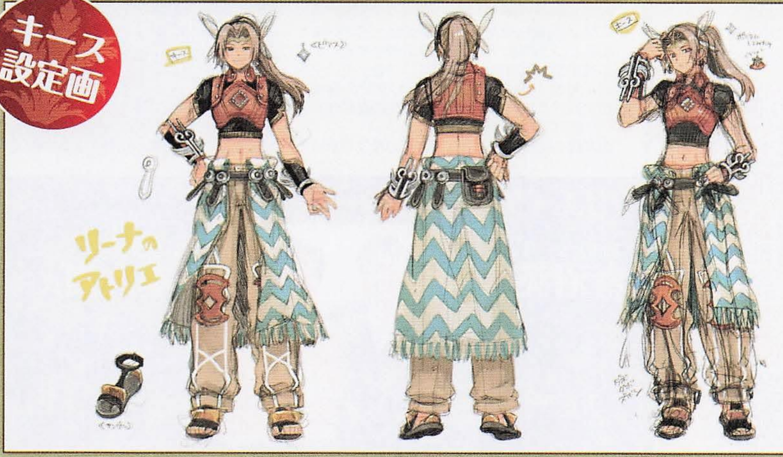
プロフィール

キース・リュッセル
Keith Russell

CV:阪口大助

性別:男　**年齢**:20歳
身長:182cm　**体重**:66kg
血液型:B型　**誕生日**:838年10月8日
好きなもの:手品、変わってること（モノ）
嫌いなもの:退屈、普通（とにかくヘンなものにしか興味がないのかも……）

キース設定画





「だからボクたち盗賊団がキミを誘拐したんだよ」



発売直前特集!

伝説は汽笛とともに

開発者が語る『大地の汽笛』の魅力!

『ゼルダの伝説 大地の汽笛』のキーパーソンである青沼氏と岩本氏に、本作へのこだわり、魅力などを語ってもらった！

前作でやり残したことを新たなアプローチで作る

──我々も実際にプレイしてみましたが、まず本作はタッチペンやマイクなど、DSの機能を最大限に使っていることが印象的でした。

青沼英二氏（以下、青沼氏）：『ゼルダ』に限らず『マリオ』などでもそうですが、そのハードの機能で一番特徴になるものを料理して皆さんに遊んでもらうのがウチの基本の作り方です。何かを真似して作るのではなくて、そのハードでなければきないことを考えますね。前作の『夢幻の砂時計』でDSの機能のいくつかをテーマにしたアプローチをしているんですけど、本作ではそこでやり残したこと、例えばマイクをあまり使っていなかったことが、今回マイクをフィーチャーした動機になったというのもあります。そういうやり残したものをさらに膨らませてゲームに載せていくっていうのが、大きなテーマの1つとしてありました。

──そういった意味で今作は、前作から引き続いているものと新しい要素がうまくブレンドされていますよね。

岩本大貴氏（以下、岩本氏）氏：前作でよかったものは引き継ぎつつ、どれだけ新しいアイデアを詰め込むことができるかということは、常に念頭に置きながら開発をしていました。

青沼氏：例えば「ブーメラン」は今作にもあるんですけど、前作と同じような使い方だけではなくて、新しいネタがその先にちゃんと用意されいます。プロデューサー的には前作と同じなのはイヤだったので、ホッとしました（笑）。

ジェットコースターのように進む物語!

──物語ではまずリンクが機関士という設定に驚かされました。この設定が決まった経緯は？

岩本氏：汽車を走らせて冒険するというのは当初から決めていました。それに合わせてリンクが機関士見習いという設定も、どうして汽車に乗っているのか、ということに当てはめて考えていったら、すんなりと決まりましたね。

青沼氏：そして機関士になったと思ったら、いきなり冒険に巻き込まれてしまうという（笑）。今回は物語が急速に展開していくんですよ。

──確かに序盤の展開はかなりスピーディです。

青沼氏：前作は広い海を自由に旅する感じだったんですけど、今作は汽車を運転しながら、まるでジェットコースターのようにどんどん話が進んでいくように仕上がっていると思います。

──ゼルダ姫を連れて冒険をするということも最初から決まっていたのですか？

青沼氏：まず最初のテーマとして、ファントムと一緒に謎解きをするというのがありました。で、「敵であるファントムが仲間になる状況って？」と考えたとき、その部分を埋めるための案として生まれたのが、体を奪われて魂だけになったゼルダ姫です。魂だけの存在ならファントムに乗り移って操ることができますから。

岩本氏：当初はゼルダ姫ということは考えていなかったんですけど、一緒に行動するならば女の子のほうがいいよねという話から、じゃあゼルダ姫にしよう、ということになりました。

──そのゼルダ姫ですが、性格がかなり破天荒な感じになっていて、非常に驚きました（笑）。

岩本氏：ゼルダ姫の性格に関しては、僕の個人的な見解もあります（笑）。特に今回はずっとリンクといっしょにいるので、愛着を湧かせたいな、という狙いもありました。

青沼氏：開発陣のなかで、以前から「ゼルダ姫を描ききれていない」という意見がずっとありました。今回は、リンクと一緒にゼルダ姫が動き回るっていうことで、それならガンガンやってしまおうという形で、一気にゼルダ姫の性格などが固まっていった感じですね。

『ゼルダ』シリーズに欠かせない「成長感」

──今回、汽車での移動がメインとなっていますが、『ゼルダ』シリーズに共通する「マップを開拓する楽しみ」は受け継がれていますよね。

青沼氏：『ゼルダ』を作るときに意識していることとして「成長感」というものがあります。例えば『ゼルダ』ではライフの最大数が増えていったり、経験を積むことでアイテムの使い方がうまくなっていったりなど、物語が進んでいくごとに、ひとつひとつの経験が生きてくるような構成を意識しています。今回の線路が増えていく流れも、そういった「成長感」を意識したシステムにうまく合致できましたね。

──路線が増えていくことで、いろんなことが広がっていく感じを強く受けますね。

岩本氏：今回は路線図なんで「ここで線路が終わってるのはおかしいやん」っていうところでいろいろやってみると「あっ、繋がった！」っていう喜びが結構あったりします。前作にはない、埋めていく楽しみが強く出せたかなと。

今作にも詰め込まれた音に対してのこだわり

──音楽についてですが、今作は全体的に南米風の雰囲気を感じました。それでいて不思議と『ゼルダ』の世界に合っていますよね。

青沼氏：手前味噌ですけれど、本当に優れたコンポーザーたちがいるので。僕が思いつきで「パンフルートやろうよ」と言ったら、それに『ゼルダ』の世界をきっちり融合させてくれました。BGMができたときは嬉しかったですよ。これでゲームの世界観が定まるわけですから。

岩本氏：ちなみに、メインのBGMができてから「このパンフルートがゲーム中で実際に吹けたらおもしろいね」という提案が出まして。それがアイテムの「大地の笛」に反映されています。

──汽車で移動中の音楽が印象的で「旅に出るぞ」という雰囲気が伝わってきますね。

青沼氏：音楽を聞くたびに「よし、やろう」という気になりますね。しかも汽笛が付いているじゃないですか。あれを汽車が発進するときに「ポーッ！」っと鳴らすっていう作法が身についてしまう人も多いのではないかと思います。

岩本氏：あとリズムよく鳴らしてみたり（笑）。

青沼氏：あれ不思議なんですよ。僕らもそうですけど、スタッフのほとんどが、汽笛があるのが嬉しいってすごく言うんですよね。

岩本氏：あれは最初、単純に汽車だから汽笛が必要だよねっていうことで、とりあえず入れたんです（笑）。あとからこの汽笛の使い道で結構悩みましたが、最終的には旅の道中のアクセントとしてうまく落とし込めました。

──今回、そういった細かいところのこだわりがとても多いですよね。

青沼氏：『ゼルダ』を作っているとこだわりたくなっちゃうみたいですね。今回、前作でいろいろ細かいことをやっているのを見ていた人たちが作っているので「前作に負けられない」という感じもあって拍車がかかってますね。

青沼氏もギブアップした「理系の謎解き」とは？

──『ゼルダ』といえば、パズルのような謎解きも魅力ですが、今回の謎解きの手ごたえは？

青沼氏：実際に皆さんに遊んでほしいというところではありますけど、今回は「えっ、そうきたの？」とか「今までこういう展開はなかったよなぁ」っていう謎がいくつかありますよ。僕が制作中の段階でプレイしていて、その謎解きにぶち当たったとき、「まだ制作中だから正解が用意されていないんだろう」と思っちゃいましたもん（笑）。で、作った人に「この部分、まだ完成してないでしょ？」って聞いたら「できてますよ」って言われて「えーマジで!?」と（笑）。そのあと、一日中考えるんですけど全然わからないんです。それで、すっごい悔しかったんですけど、最後はギブアップしてその人に答えを聞いてしまいました。答えを聞いたときは「ああそうか！　確かに！」と（笑）。最初に基本の謎解きがあって、そのあとに応用編があるというのは、僕らは昔からやってきているんですが、今回のその謎解きはさらにその上をいく形で（笑）。例えるなら、今までの謎解きが文系だとしたら、今回は「理系の謎解き」という感じでしょうか。

岩本氏：謎解きは、すべて基本の操作で解けま



体と魂を分けられたハイラル国の姫君

リンク

モヨリ村に住んでいる見習い機関士の少年。正式な機関士になるためにお城を訪れた際にゼルダ姫と出会ったことから事件に巻き込まれ、神の汽車に乗って冒険に出ることになる。ちなみに、今回のリンクが着ている緑の服は「見習い兵士の服」。

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 大地の汽笛（だいちのきてき）

『ゼルダの伝説』の常識を覆す驚きに満ちた本作。スタッフインタビューと最新情報から世界の謎に迫る！

クリエイタープロフィール



プロデューサー 青沼英二氏

『時のオカリナ』でディレクションを務め、以後『ゼルダの伝説』シリーズ制作の中心人物の1人となる。『夢幻の砂時計』から引き続きプロデュースを担当。

ディレクター 岩本大貴氏

『時のオカリナ』にシネマシーン・アシスタントディレクターとして参加し、以後もさまざまな形で『ゼルダの伝説』シリーズの制作に関わっている人物。

ゼルダの伝説 大地の汽笛		
2009年12月23日	¥4,800(税込)	
DS	ジャンル	A·AVG(ペンアクションアドベンチャー)
	メーカー	任天堂
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT / 冒険 / 謎解

電撃ゲームス ココに注目!! 本作の舞台は『夢幻の砂時計』からなんと100年後の世界！　前作を知らなくてもストーリーを問題なく楽しむことができるが、前作でリンクの相棒だったラインバックの墓やニコ爺など、前作をプレイしている人ならニヤリとする展開が随所にちりばめられている。また、「100年のあいだにこんなことがあったのか」と想像したり、「あれっ!?　アナタは●●●だったじゃないですか」というキャラと出会ったりと、世界観がより楽しくなるので未プレイの人はぜひ前作もチェックして欲しい。

幕を開ける！



今度は汽車に乗って冒険だ！



ゼルダ姫とともに冒険する見習い機関士の少年

ゼルダ姫

ハイラル国のお姫様。魔族に襲われて体を奪われるが、魂だけは間一髪で逃げ延びる。その後、体を取り戻すため、魂だけの姿でリンクと冒険に出ることに。リンクにアドバイスを教えたり、ファントムに姿を変えて冒険をサポートしてくれる。

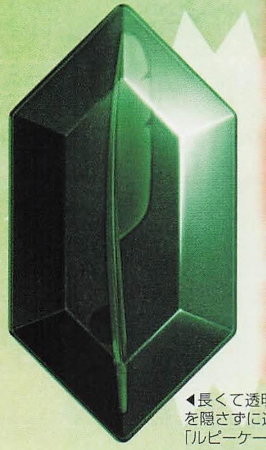
すが、かなり巧みに練り込んでありますね。
青沼氏：あとから答えを聞いて、確かにそうなんだけどそれは気がつかないよなー、というものになっていますね。だからシリーズをやっている人もそこで唸ってほしいなと。僕も唸ったので（笑）。ダンジョン設計に関しても、これもいつものパターンでクリアできるんだろうな、と思っているところに意外な盲点があったりします。まだまだアイデアが隠されているな、と感じることができたのが嬉しかったですね。

操作は遊びやすく！ 謎はより手強く!!

──本作ではタッチペンによる操作がメインとなっていて、十字ボタンなどはほとんど使いませんが、なにか理由などがあるのでしょうか。
青沼氏：今作のアクション部分の軸にあるのは「ファントムとリンクの共同作業」なのですが、これを十字ボタンで行おうとすると、キャラの切り替えなどの余計な操作が必要になってしまうんです。そうなると1キャラだけのほうが楽ですし、単に作業を二分してるだけになってしまう恐れがあります。でも、DSの場合はタッチペンがあるおかげで、切り替えという感覚がないんですね。ファントムをじかにタッチしてラインを引いて動かしつつ、そのあいだにリンクを違うところに移動させるという形が、何の切り替えもなく遊べるんです。これは十字ボタンじゃ絶対にできないことなんですよ。これはDSだからできることで、タッチペン以外では絶対に味わえないプレイ感覚なんです。なおかつ、そこに今までの『ゼルダ』にはなかったタイプの謎解きもあるわけで。だから今まで『ゼルダ』を遊んできた方や、ほかのゲームで深く遊ばれている方には、新鮮な手応えを感じていただけるんじゃないかなと思います。
──「タッチペン＝敷居が低い」と思われがちですが、必ずしもそうではないと。
青沼氏：そうです！　タッチペンで操作できて、なおかつ深いゲーム性を実現させました。そこをぜひ感じて欲しいなと思いますね。
岩本氏：オプションで十字ボタンでも動かせるようにすることも考えました。でもそれをやると全体的なゲームバランスにも影響するし、なによりも中途半端な形になるのがイヤだったので、タッチペンオンリーの操作形態にしました。前作でDSの『ゼルダ』はこういうものかとわかっている人も、きっと今作では唸ると思いますし、それだけのものを詰め込めたと思っています。
──早期購入特典に羽根ペン型のタッチペンを付けたのも、そういったこだわりから？
青沼氏：透明にしたのは、前作を遊んでいたときに、手などで画面が隠れちゃうのがもったいないなと感じていたからです。でもまさかルピー型ケースがつくとは思いませんでした。今はもう透明タッチペンよりもルピー型ケースの話題のほうが広がってしまいましたけどね（笑）。
──では次に、今作で『ゼルダ』に初めて触れる方に向けてのメッセージもお願いします。
岩本氏：かゆいところに手が届く作りにしていますので、初めて『ゼルダ』に触れる方も安心してプレイして欲しいなと思っています。
青沼氏：ライトユーザーの方にも自然にゲームに入ってもらえるようにしています。じゃあ「簡単になってるの？」と思う方もおられるかもしれませんが、遊びやすくしているだけですので、謎解き自体は歯ごたえがあり、難しいですね。でも、少しずつ経験を積み重ねることで必ず解けるようになっていますから、自分の成長を楽しみながら進んでいけます。そこは保障します！　ちなみにさきほどお話した「理系の謎解き」は、初めてプレイするような『ゼルダ』シリーズの先入観がない人のほうが簡単に解けるかもしれませんね（笑）。
──最後に本誌の読者へ向けてメッセージを。
岩本氏：本作では、本当にたくさんのサブイベントを用意いたしました。これらのイベントを体験していくことで、世界の構造がわかっていったりするんで、ぜひ寄り道をしつつゆっくり楽しんでほしいな、と思います。「速攻で解いちゃる！」という感じで遊ぶと、全体の半分も楽しめないで終わってしまうので。
青沼氏：さっきも言ったように、ジェットコースターのようにバンバン物語が進むんで小気味いいんですけれど、本編だけを遊んでいると半分ぐらいしか世界が明らかにならないんです。だから、もっともっと寄り道をして、全部がわかってきたところでボスに突入してもらえると嬉しいですね。汽車なので、いろんなところに寄り道をして、ぶらりと途中下車の旅をぜひやってほしいなと思います（笑）。



早期購入者特典「羽根ペン形透明タッチペン」



◀長くて透明なため、画面を隠さずに遊べる。専用の「ルピーケース」入り。

プレイバック 『ゼルダの伝説』シリーズ

多彩なアイテムを使ったリンクのアクションや、趣向を凝らした手強い謎解き、ハードの機能を最大限に使った演出など、やり応えのある内容で多くのファンに支持される『ゼルダの伝説』シリーズ。その世界観と魅力をシリーズを通して遊んできた担当ライターが振り返る。



23年の歴史を持つ人気シリーズ！

◀ハードの節目ごとに発売されてきた、任天堂の看板タイトルのひとつ。作品ごとに舞台が変わるが、主人公はリンクという人物で統一されているのが特徴。

『ゼルダの伝説』ヒストリー

FC	ゼルダの伝説	(1986年2月21日発売)
FC	リンクの冒険	(1987年1月14日発売)
SFC	ゼルダの伝説　神々のトライフォース	(1991年11月21日発売)
GB	ゼルダの伝説　夢をみる島	(1993年6月6日発売)
N64	ゼルダの伝説　時のオカリナ	(1998年11月21日発売)
GBC	ゼルダの伝説　夢をみる島DX	(1998年12月12日発売)
N64	ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	(2000年4月27日発売)
GBC	ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章	(2001年2月27日発売)
GBC	ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　時空の章	(2001年2月27日発売)
GC	ゼルダの伝説　風のタクト	(2002年12月13日発売)
GBA	ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	(2003年3月14日発売)
GC	ゼルダの伝説　4つの剣＋	(2004年3月18日発売)
GBA	ゼルダの伝説　ふしぎのぼうし	(2004年11月4日発売)
Wii/GC	ゼルダの伝説　トワイライトプリンセス	(2006年12月2日発売)
DS	ゼルダの伝説　夢幻の砂時計	(2007年6月23日発売)
DS	ゼルダの伝説　大地の汽笛	(2009年12月23日発売)
スピンオフ作品		
DS	もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	(2006年9月2日発売)
Wii	リンクのボウガントレーニング	(2008年5月1日発売)
DS	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ	(2009年8月6日発売)

FC ゼルダの伝説

発売日／1986年2月21日　価格／¥2,600

世界の広さを感じた作品

初代『ゼルダ』の思い出はよく迷子になったこと。フィールドが広いうえに基本ノーヒントなため、当時小学生の僕は何をすればいいかわからず途方に暮れたもんです。こんなに世界が広いゲームは初めてでした。そんな中、壁とか木を壊して隠し部屋が見つかると嬉しかったなぁ。アイテムをくれたり弁償しろと言われたりと、中の人の反応もおもしろかった。でも、なんであの人たち木や墓石の下にいたんだろう？



▶「ミンナニ　ナイショダヨ」など、味のあるメッセージも印象的でした。

ただいま絶賛プレイ中 ▶▶▶ 『ゼルダ』シリーズの魅力のひとつ（？）が風変わりな登場人物。35歳独身、全身緑のタイツの姿で一躍有名になったチンクルや、一人芝居を披露するサルバトーレなど、一度見たら忘れられないアクの強いキャラクターが数多く登場してきた。もちろん、『大地の汽笛』にもそういったヘンな人が数多く登場する。また、リンクとともに行動することになったゼルダ姫も、これまでと少し違った一面を見せてくれるので、シリーズのヘンな人に魅せられている人は注目だ。

新たな『ゼルダ』のシステムに迫る!!

本作では汽車やファントムなど DS の機能を使った数々の新要素が加わっている。これらの新要素を使って、さらに手強くなった謎解きや魔族たちと戦っていく。現在判明している新要素をまとめておさらいしておこう。

汽車 ハイラルの大地を駆ける新たな乗り物



リンクは汽車を運転して各地を冒険する。しかし、線路は魔族によって消滅させられしまったので、最初は行ける場所は少ない。各地を探索して線路を復活させる必要がある。



汽車に乗って移動!!

▼上画面の路線図を見て目的地へのルートを決めよう。

ギアを操作して進む!







▲ギアを上下に動かすことで、スピードアップ、停車、バックができる。ジャマをしてくる魔物に対しても活用していこう。

◀▶分岐が近づくと画面下に分岐パネルが出現。その場でルートを変えよう。敵に当たると汽車がダメージを受けるので注意。

大地の笛

謎解きのカギとなる不思議なパンフルート



王家に古くから伝わる楽器「大地の笛」。きまった場所で特定のメロディを演奏すると、さまざまな効果を起こせる。また、各地のほこらにいる賢者とセッションをすると、神殿へと続く線路を復活させることができるようだ。





▲魂だけになったゼルダの代わりにリンクが「大地の笛」を演奏することになる。



▲タッチペンで木管を動かして音程を決め、DSのマイクに息を吹きかけて演奏。

ゼルダ姫&ファントム

囚われのヒロインが頼れるパートナーに!

魔王復活を企む魔族によって体を奪われてしまったゼルダ姫。しかし、魂だけ離脱した彼女は、魔王復活の阻止と自分の体を取り戻すためにリンクの冒険に同行する。しかも、神の塔というダンジョンでは、ゼルダ姫が敵であるファントムに乗り移り、リンクと力を合わせて敵や謎に立ち向かう！



ゼルダ姫の体が魔物に奪われる!

◀ゼルダ姫に魔族が襲いかかる。しかし魂だけは離脱してハイラル城へと逃れる。



幽体になって冒険に同行!

◀▼幽体になってしまったゼルダ姫だが、そのおかげでファントムに乗り移れるように。







◀ファントムは無敵の魔物。敵の攻撃はもちろん溶岩の中でも平気だ。

SFC ゼルダの伝説 神々のトライフォース

発売日／1991年11月21日　価格／¥7,700(税込)

闇の世界の意地悪さにまいった

SFCと一緒に買ったのが『神々のトライフォース』。当時は年に1～2本しかゲームを買えなかったので、それこそしゃぶりつくすように何度も遊びました。なかでも印象に残っているのが、闇の世界のダンジョンの意地悪さ。光の世界がサクサク進んだだけに、えっらい苦労しました。でも、思い返すとあれが凄く楽しかった、と思えるから不思議です。



▶闇の世界ではリンクが変身させられてしまい、戦えないというのも衝撃でした。

GB ゼルダの伝説 夢をみる島

発売日／1993年6月6日　価格／¥3,800(税込)

ストーリーが心に残る『ゼルダ』

携帯機のGBで『ゼルダ』ってことで、お手軽に作ってあるのかなと思ったら、なかなかどうして謎解きが面白いし、お話がとにかくいい！　冒険を進めるうちに明らかになる島の秘密、そして、あのラスト。遊び終わったあとの心にぽっかりと穴が空いたような感覚が今でも忘れられない名作です。多分、涙腺が緩くなった今遊ぶとボロボロ泣くんだろうな。



▶シリーズでは珍しく「どろぼー」ができる作品。その後に店主に会うと……。

N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ

発売日／1998年11月21日　価格／¥6,800(税込)

人生を決めた1本!

この仕事を始めてすぐの頃に遊んだ、思い出の作品です。当時は全然仕事がなかったので、発売日から3日間、家から一歩も出ずに遊び続けて完全クリアしました。んで、そのことを周りに言ってまわってたのが縁で、約1年後に発売された『ムジュラの仮面』の攻略をやらせてもらったのもいい思い出。僕のライター人生を大きく変えてくれた一本です。



▶子供と大人の2つの時代を行き来して謎を解くという仕掛けも面白かった。

電撃ゲームス ココに注目!! 上で紹介した『ゼルダの伝説』作品のほかに、『風のタクト』の予約特典として配布された非売品の『ゼルダの伝説　時のオカリナGC』というソフトがある。これは『時のオカリナ』をGCで遊べるように移植したもので、FC版にあった『裏ゼルダ』のようにダンジョンの難易度が上がった『ゼルダの伝説　時のオカリナGC裏』も遊ぶことができた。現在ソフトは入手困難だが、任天堂ホームページで裏ゼルダの攻略ガイドが見られるので、興味がある人はこれを見て雰囲気を味わってみてほしい。

アクション 洗練されたタッチペンの操作形態!! リンクたちを縦横無尽に動かせる!



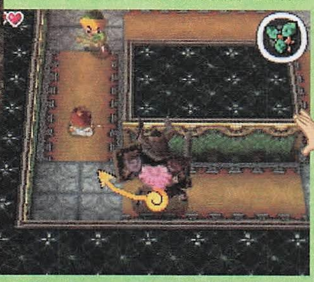
本作は、リンクの操作のほとんどをタッチペンで行う。また、ゼルダファントムの足もとにあるマークをタッチしてから移動ルートを描けば、ゼルダ姫に行動を指示することも可能だ。そのほか、マイクを使ったこれまでにない新アイテムも登場!

ゼルダとの連携も!

▼ゼルダの移動先を指定して、敵を挟み討ち! 力を合わせればどんな相手も楽勝!?







▲ブロックをつかんで動かすといった行動もタッチペン1本で可能。◀回転斬りや前転といった、シリーズでおなじみのアクションも!

▼タッチした場所にムチが伸びて巻きつく。ぶら下がって足場を移動したり、空を飛んでいる仕掛けにつかまったりもできる。



新たなアイテムも登場!



△疾風のプロペラを構えてDSのマイクに息を吹きかけると、風が起きる。行く手をふさぐ毒ガスや敵を吹き飛ばして道を作ろう。

ボス 冒険の要所で待ち受けるボスがさらに手強くなった!



各地の神殿の最深部やイベント中に、通常の敵よりはるかに巨大で手強いボスが出現する。ボスは強力な攻撃をしてくるうえに、弱点が隠されていて普段はダメージを与えられない。仕掛けや謎を解き、ボスの弱点を見つけ出そう!



▲▶汽車の中に乗り込んで来た海賊たちのボス。マヌケな顔をしているが、巨大な棍棒を軽々と振り回す手強い敵だ。



▲DSの上下画面をぶち抜くボス・イワントス。巨大な手を振り下ろし、リンクを追い詰める。コイツに弱点はあるのか!?

Check フォースを集めまくれ! 4人対戦モードも熱い!!

ワイヤレス通信での対戦モードも用意されている。制限時間内にフォースを一番多く集めた人が勝ちというルール。相手を落とし穴に落としたり、ファントムを押しつけたりといった足の引っ張りあいが熱い!



◀DSダウンロードプレイ機能を使って、ソフトを持っていない人も対戦に参加できる!!

GC ゼルダの伝説 風のタクト

発売日/2002年12月13日 価格/¥6,800(税込)

アニメを動かせる面白さ

顔が大きくなり表情が豊かになったリンクやオーバーリアクションで動く敵など、海外アニメみたいでいろんなアクションを見るのがすごく楽しかった。あと、何気ないところに寄り道的な要素が散りばめられていたので、それぞっかり遊んでいて本筋が全然進まなかったことを思い出す。結局シリーズでクリアまでに一番時間がかかったんじゃないだろうか。



▶だだっ広い海の上で島を見つけたときのワクワク感がたまらない!

Wii ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

発売日/2006年12月2日 価格/¥6,800(税込)

光と影の対比が見事!

この作品で印象的なのが光と影の表現。普段が柔らかい光で溢れているぶん、影の世界の不気味さが一層際立ち、冒険していてドキドキした。あと、物語を語るうえで欠かせないのがミドナ。最初は嫌な奴だったけど、段々とリンクに協力的になるのが可愛い。べ、別にツンデレ好きだからじゃないんだからねっ。



▶影の世界でオオカミになってしまうリンク。「センス」を使った謎解きは秀逸でした。

DS ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

発売日/2007年6月23日 価格/¥4,800(税込)

タッチペンの可能性を見せた作品

シリーズ初のタッチペン操作。アクションやアイテムの使い方にタッチペン操作ならではのアイデアが盛り込まれていて、「こんな操作があるのか」と遊んでいて感心させられた。なお、この作品は最初に『風のタクト』の怒涛のネタバレがあるので、未プレイの人は要注意!



▶海図を使っての移動が航海をしている気分を盛り上げる。海図に載ってない島を探すのが楽しかった!

ただいま絶賛プレイ中 ▶▶▶ 『ゼルダの伝説』シリーズの過去作はWiiのバーチャルコンソールでも配信されている。現在遊べるのは、『ゼルダの伝説』『リンクの冒険』(各500Wiiポイント)『神々のトライフォース』(900Wiiポイント)『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』(各1,200Wiiポイント)の5タイトル。なお、WiiはGCの互換性もあるので、ソフトがあれば『風のタクト』もそのまま遊ぶことができる。つまりWii1台あれば、歴代の据え置き『ゼルダ』すべてを楽しむことができるようになっているのだ。

ゲームを遊び尽くすための攻略情報がカンペキ

電撃の攻略本!

だんだんと寒さも深まってきました。そんな日は、電撃の攻略本を読みながら、じっくりゲームプレイはいかが?

●「電撃の攻略本」専用のホームページ(http://kouryaku.dengeki.com/)で最新情報を公開しています!!

NewスーパーマリオブラザーズWii ザ・コンプリートガイド

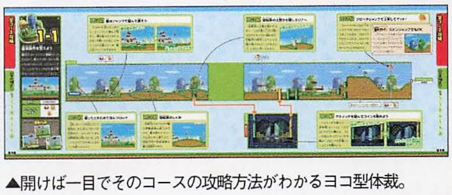
好評発売中

Wii ■定価:1,155円 ■ISBN:978-4-04-868347-0



●全マップ、仕掛け・敵、ウラワザ。すべてを詰め込んだ完全攻略本

全77のコースマップ、5つのバトル専用マップに仕掛け・敵・アイテムを配置し、その解法と進み方を詳細解説。ウラワザ、ムービーを見る条件など完全網羅。



▲開けば一目でそのコースの攻略方法がわかるヨコ型体裁。

おいでよ どうぶつの森 10年あそべる! イベント攻略スケジュールブック

好評発売中



DS ■定価:1,000円 ■ISBN:978-4-04-868348-7

●イベントカレンダーをまるまる10年分収録!!

ニンテンドーDS用ソフト『おいでよ どうぶつの森』のどうぶつたちの誕生日や各種イベントのスケジュールを、まとめて10年分掲載! イラストつきで、今日がどのどうぶつの誕生日かが、ひと目でわかるつくりになっています。現実とリンクしているので、10年カレンダーとしても使えます。月ごとにつかまえられるムシ、つれるサカナのリストも掲載。



◀2010年から2019年までの、カレンダーを収録。



◀各種イベントについては、解説もあわせて掲載。

ラ・ピュセル†ラグナロック ザ・コンプリートガイド

12月18日発売

PSP ■定価:1,890円 ■ISBN:978-4-04-868319-7



●PSP版にも対応した攻略本の決定版!!

日本一ソフトウェアのやり込み型S・RPGの唯一のバイブル! 詳細フローチャートにより、各話のグッドエンド条件が明らかに。PSP版で追加された「魔王プリエ編」のマルチエンディングの分岐条件もフォロー!

ルーンファクトリー3 ザ・マスターガイド

好評発売中

DS ■定価:1,575円 ■ISBN:978-4-04-868229-9



●この1冊で恋に仕事に「勝ち組」になろう!

全住人の「仲良し度」を上げるプレゼント情報を網羅し、住人との冒険情報もバッチリ公開。もちろんシアレンスの町や4つのダンジョンをマップ付きで攻略。鉱石素材や釣り場の情報など、各種データもフォロー!

ルミナスアーク3アイズ ザ・コンプリートガイド

1月12日発売

DS ■定価:1,785円 ■ISBN:978-4-04-868378-4



●達成率100%を確約する唯一の完全攻略本!!

エンディング到達は当たり前! ダメージの算出式やサブシナリオの発生条件、アフタープレイクの全解答など、圧倒的な攻略情報を徹底凝縮!! 入浴姿やコピン劇場で鑑賞できるイラストなども、完全収録しています!

●電撃の攻略本は…発行/アスキー・メディアワークス 発売/角川グループパブリッシングでお送りします!
●商品はお近くの書店でお買い求めください。また、電撃屋(http://www.dengekiya.com)でも購入することができます。

電撃ゲームスMANIAX

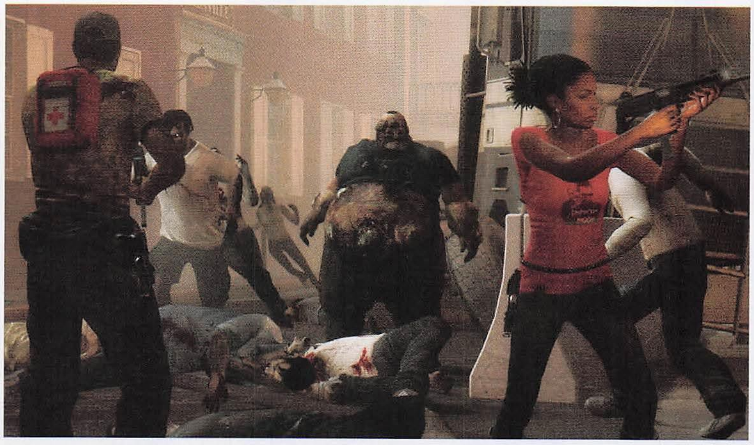
企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!

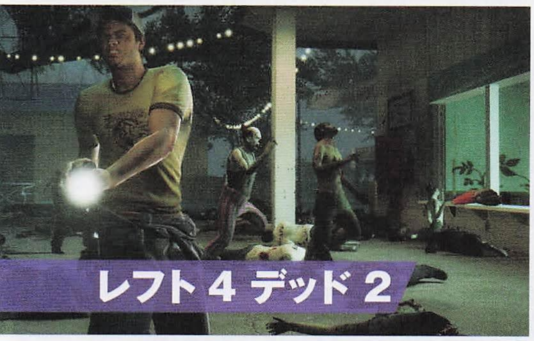


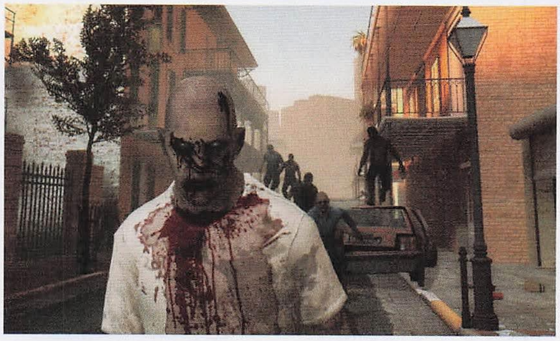
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2











レフト 4 デッド 2

連載企画



全45個の敵の軍事情報もコンプリート！ キャンペーン完全制覇!!

CALL of DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

『コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア』の続編にあたる最新作。今回はキャンペーンをエンディングまで徹底攻略していく！

敵の軍事情報を全て回収しつつ各ミッションの難関を徹底攻略

戦場での立ち回り方や武器の活用をはじめ、敵の軍事情報まで完全に網羅し、「キャンペーン」を全18ミッション攻略。これさえ読めば、戦い方のノウハウがわかり、「キャンペーン」をクリアするコツが見えてくるはずだ。また、下では3つのメニューの概要を解説しているので、それぞれの違いを確認しておこう。


▲1つの判断ミスで命とりとなるため、戦場では素早い状況判断が必要だ。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2			
PS3 発売中（12月10日発売）	¥7,980（税込）		
	ジャンル	STG（ファーストパーソン・シューティング）	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward）	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
Xbox 360 発売中（12月10日発売）	¥7,980（税込）		
	ジャンル	STG（ファーストパーソン・シューティング）	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward）	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
PC 12月23日発売予定	¥7,980（税込）		
	ジャンル	STG（ファーストパーソン・シューティング）	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward）	対戦
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力

遊び方が異なる3つのモード

選べる3つのモードは、さまざまな武器や多彩なアクションを駆使して戦うという基本ルールは同じだが、まったく別の作りになっている。また、「キャンペーン」を除く2つのモードは、全国のユーザーと対戦、協力するオンラインプレイができる。

I. キャンペーン CAMPAIGN

プレイヤーは各地で活動する部隊の一員となり、次々と課せられる作戦目標を遂行していく。ストーリーは前作の続きとなっており、全18ミッションをクリアすればエンディングが見られる。プレイヤーキャラクターが4人いるのが特徴で、ミッションによって入れ替わる。また、作戦目標は敵のせん滅や特定のエリアを制圧といったものが多く、作戦とは別に隠された敵の軍事情報を探し集める遊びも含まれている。


▲敵地への潜入や脱出など、ミッション中は作戦目標が随時更新されるため、危機迫る展開が続く。

II. スペシャルオプス SPECIAL OPS

全部で23種類の作戦が用意されたミニゲームのようなモード。各作戦は右の表のように5つのカテゴリに分類され、このうち最初から選べるのはアルファだけ。1つの作戦をクリアすると、成績や難易度に応じて1～3個の星を獲得でき、星の合計が一定以上になると、次のカテゴリのロックが解除されて選べるようになる仕組みだ。

■各カテゴリの解除条件

カテゴリ	作戦数	解除条件
アルファ	5	最初から解除
ブラボー	5	★4個で解除
チャーリー	5	★8個で解除
デルタ	5	★20個で解除
エコー	3	★40個で解除


▲スノーモービルでタイムアタックを目指すといった作戦もある。


◀オフラインでも画面を2分割にすれば、対戦プレイや協力プレイをすることが可能。

III. マルチプレイヤー MULTIPLATER

多人数のプレイヤー同士で個人戦や団体戦が遊べるモード。全国のユーザーとのオンラインプレイはもちろん、画面を4分割にして最大4人の友だちとオフラインでも対戦できる。ルールやマップを自由に設定できるほか、ランクを競い合ったり、プレイヤーの能力や個性をカスタマイズしたりする楽しみがこのモードにはあるのだ。

マルチプレイ特有のシステムはいくつかあるが、ここではそのなかでも代表的な2つを解説。1つはランクアップシステム。敵を倒したときや勝利したときに獲得できる経験値が一定に達するとランクが1つ上がる。ランクが上がると新装備やPERK（パーク：後述）、エンブレムなどが解除されていくのが魅力。もう1つは、自分の能力をカスタマイズできるPERKと呼ばれるもの。移動速度やリロード速度の上昇など、能力を引き上げる効果のPERKを自由に3つ組み合わせて戦闘に挑むことができる。


▲装備する武器やPERKの組み合わせは、開始時にプレイヤーが自由に選択できるのだ。



▼設定したルールによっては、1人を倒したときに獲得できる経験値が2倍にもなる。

■「マルチプレイヤー」で選択できる主なプレイモード

モード	参加人数	主なルール
フリー・フォー・オール	4人～8人（個人戦）	参加したプレイヤー全員が敵同士となる個人戦。先にスコアリミットに到達した上位3名が勝者
チームデスマッチ	8人～12人（団体戦）	2チームに分かれて殺し合う団体戦。先にスコアリミットに到達したチームが勝利となる
サーチ&デストロイ	8人～12人（団体戦）	マップ上にある1つの爆弾で敵陣地にある2つの目標物のどちらかの破壊を競う。1試合ごとに攻守が入れ替わる
サボタージュ	8人～12人（団体戦）	マップ中央にある1つの爆弾を両チームで奪い合い、その爆弾で敵陣地にある目標物の破壊を競い合う
ドミネーション	8人～12人（団体戦）	マップ上にある3つの陣地の制圧を競う。1つの陣地はプレイヤーが一定時間滞在していれば占拠できる
ヘッドクォーター	8人～12人（団体戦）	アイテムを確保して司令部を奪い、敵から守る。司令部を奪取している時間が長いチームが勝利
キャプチャー・ザ・フラッグ	8人～12人（団体戦）	敵陣地にある旗を味方の陣地の旗のところまで持ち帰れば勝利。旗はお互いの陣地に1つだけある
デモリッション	8人～12人（団体戦）	攻撃側は全員が爆弾持ちで、敵陣地にある目標物を2つとも破壊すると勝利。防御側は守りきれば勝利

※マルチプレイヤーの画面写真は、北米版のものです。

基礎知識&立ち回り 戦場で生き延びるための防衛手段を知るべし！

マップの地形を利用した立ち回りや攻撃されたときの対処法などを覚えておかないと、過酷な戦場を生き抜くことはできない。まずは敵に発見されないことを目標とし、発見されたら攻撃されないように、攻撃されたら死なないように……と、その場をうまく切り抜けるための知識を身につけよう。

戦術① 3段階の姿勢の特徴を知り、使い分ける

プレイヤーは立ち、しゃがみ、伏せの3つの姿勢を切り替えることができ、主に右のような違いがある。立ち状態は移動速度が速いので、遠くへ移動する際に活用。逆にその場で待機するときはしゃがみか伏せでできるだけ的を小さくし、少しでも敵に発見されにくくしよう。また、姿勢を低くすると銃身が固定されるため、射撃時の弾のブレ幅が小さくなることも覚えておくといい。なお、敵に発見されていない状況では、しゃがみながらの移動で隠密行動をとるのが基本だ。

■プレイヤーの姿勢による主な違い



影響する主なもの

速い	移動速度	遅い
低い	命中精度	高い
高い	被弾率	低い

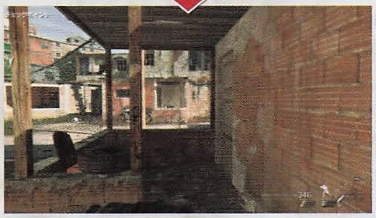
戦術② 隠密行動で安全なルートを移動すべし

射撃するときや周囲を確認するときは、常に建物や障害物を利用して身を隠しながら行うのが鉄則。その際、何かを盾にする場合はしゃがみ、屋上などの高い場所では伏せをうまく使い分けよう。ただし、1つの場所に長くとどまると敵に狙われやすくなるので、次に隠れる場所を見つけ、周囲の安全を確認して移動しよう。



①物陰に身を隠して周囲の様子をうかがう

◀戦闘中は、敵の銃弾に当たらないように物陰に隠れて敵から見える体の面積を小さくする。敵を倒したら、敵が残っていないかを確認しつつ、次に隠れるポイントを探そう。なお、炎上した車は爆発する危険性が高く、身を隠す場所には向いていない。



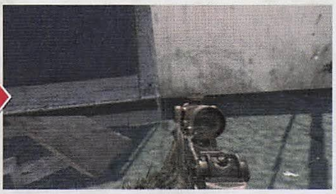
②安全が確認できたら次の物陰までダッシュ

◀次の物陰に移動するときは、ダッシュで一気に移動するのが基本となる。ただし、移動前に安全を確認していても死角にいる敵から狙われる可能性もある。遠くへ移動する場合でも、できるだけ近い隠れ場所を転々とし、少しずつ進んだほうが安全。

戦術③ ダメージを受けたら隠れて時間を稼げ

敵の銃弾を食らって負傷した場合は、すぐに物陰に隠れて時間の経過による回復を待とう。ダメージを受けると視界が悪くなり、銃弾を浴びるたびに衝撃も発生するため、反撃しようとしても照準がほとんど合わない。あせって応戦しても明らかに分が悪いので、少しでもダメージを受けたらとにかく逃げることを優先しよう。ただし、敵も回復を待ってはくれないので、隠れている間も常に周囲を警戒しておくこと。


▲ダメージを受けると画面上に血が付着する。こうなったらすぐに物陰に隠れよう。


▲最後に攻撃を受けてから約7秒が経過すると回復。ダメージが大きいと若干回復が遅くなる。

戦術④ グレネードの警戒マーカーに瞬時に対応せよ

点火されたグレネードが近くにあると、右の写真のような警告マーカーが画面中央に表示される。爆発の範囲はかなり広く、殺傷力も高いので、警告マーカーが見えたらその場からすぐに離れるか、拾って投げ返して対処しよう。爆発するまでの時間は基本的に4秒ほどしかなく、どちらの対処法をとるにしても瞬時に判断しなければならない。物陰に隠れていると狙われやすいので要注意だ。

■グレネードの警戒マーカータイプ


◀矢印が指し示す方向の少し離れた位置にM2フラググレネードがあることを表す。矢印とは逆の方向に遠ざかれば回避しやすい。


◀M2フラググレネードが足もとの拾える位置に落ちていることを示す。このマーカーが表示されたときはすぐに拾って投げ返そう。

戦術⑤ 番犬に襲われたら近接攻撃で反撃

「キャンペーン」や「スペシャルオプス」では、敵として番犬が登場する。プレイヤーを発見すると、猛スピードで走ってきたあと、飛びかかって噛みついてくるので、なるべく近づかれる前に射撃で倒しておきたい。万が一、接近されてしまったら射撃で倒そうとせず、正面にとらえて飛びついてきたところに近接攻撃を合わせよう。

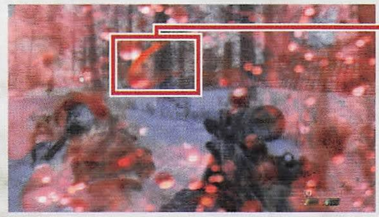


▲近接攻撃のタイミングが遅れると押し倒されてしまう。放っておくとやられるので……。


▲すぐさま近接攻撃で反撃。両手で番犬の頭をつかんでひねる特殊なアクションで始末する。

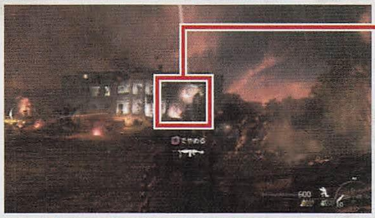
戦術⑥ あらゆるものをヒントに敵の居場所を探れ

攻撃を食らっているが、どこから攻撃されているのかわからない……。戦場ではよくあることだが、発見できていない敵の居場所を探る情報は、じつは画面上のいたるところにある。下にあげた3つは、その主なヒントとなるもの。これらをもとに、どこに隠れるのが安全なのか、どのあたりに敵が潜んでいるかなどを判断しよう。



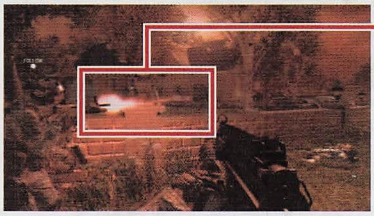
被弾したときの血

◀敵から銃撃されてダメージを受けると画面上に血が付着する。この血のなかには弧を描いたような形があり、これが攻撃された方向を指し示している。隠れるときはこの血を頼りに敵の位置を判断し、続けて攻撃される前に安全な場所へと移動しよう。



敵の銃口が放つ光

◀敵がアサルトライフルやサブマシンガンなどの連射性能が高い武器を使っている場合、銃撃の際に銃口が光るため、これで位置を特定することができる。また、ランチャーの場合は、発射した弾に硝煙が出るので、それを目安にすれば敵を探しやすい。



味方の攻撃の弾道

◀「キャンペーン」では味方が敵を攻撃してくれるため、その弾道を見れば建物や障害物に隠れながらでも敵を見つけられる。敵が隠れていても居場所を指し示すかのように味方が射撃することがあるので、その付近に照準を合わせて狙い撃ちしよう。

装備品の活用法 各装備品の特徴を覚えて状況に応じて使い分けろ

建物や車がある市街地や入り組んだ洞窟内など、戦場となる場所はさまざま。装備できるものは、武器やグレネードといった攻撃手段に限らず、特殊な効果を持つアタッチメントやアイテムもある。そのときの場所や状況で何を使うのが適切なのかを知り、適宜使い分けられるようにしておきたい。

武器 タイプ別の特徴を生かして使え

武器の種類は複数あり、9つのタイプに分類することができる。同タイプのものは基本的に性能が似ており、各種武器で最大装填数や射程距離、付属するアタッチメントなどが異なる。

プレイヤーは2種類の武器を所持できるので、近距離用と中距離用、近距離用と遠距離用など、異なるタイプの武器を持ち歩いて状況に合わせて武器を切り替えるといい。なお、撃った弾は人や木造の扉などに当たると貫通する効果がある。



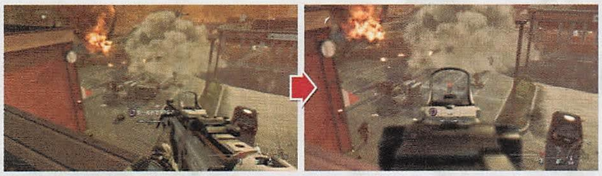
▲弾薬はAMMO（弾薬ケース）を調べるか、同じ武器を拾えば補充できる。

タイプ1 アサルトライフル オールレンジで戦える万能タイプ

全タイプ中もっとも種類が多く、「キャンペーン」では初期武器になっていることが多い。武器に付属されるアタッチメントの種類も豊富で、グレネードランチャーとショットガンを唯一取り付けられる。基本的に中距離用だが、全般的に射撃時の反動が小さく、弾もぶれにくいので、どの距離でもそつなく戦える。また、自動連射機能は大半に付いているが、FAMASとM16A4は一度に3発、FALは単発だが手動による連射が可能。なお、武器の組み合わせは、ハンドガン、スナイパーライフル、防弾シールドなどがオススメだ。

■アサルトライフルに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
M4A1	30	630
FAMAS	30	420
SCAR-H	30	300
TAR-21	30	420
FAL	30	300
M16A4	30	300
ACR	30	630
F2000	30	420
AK-47	30	300



▶標的が照準に近いときにサイトで狙うと……。
◀自動的に照準が合う。うまく活用しよう。

タイプ2 サブマシンガン 自動連射機能付きの近距離向き武器

連射速度が速く、すべての武器に自動連射機能が付いている。距離が離れると、命中時の威力が低下するので近距離でメインに使おう。特にP90は装填数が多く、狭い室内などで複数の敵を相手にするのに向いている。また、各武器で反動の強弱に若干の差があり、Mini-Uziだけは連射していると徐々に銃身が上に向いていく特徴がある。

■サブマシンガンに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
MP5K	30	360
UMP45	25	525
Vector	30	360
P90	50	300
Mini-Uzi	32	320

タイプ3 軽機関銃 リロードは遅いが装填数の多さがウリ

装填数の多さが最大の利点。AUG HBAR以外は100発発射するまでリロードなしで戦える。欠点は、リロードの速度が致命的に遅いことと反動が大きいこと。これらの特徴から敵の集団に突入して乱射する、まさに突撃用の武器といえる。なお、どの距離でも同じ威力だが、命中精度の低さを考慮して遠距離用の武器と組み合わせよう。

■軽機関銃に属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
L86 LSW	100	420
RPD	100	300
MG4	100	200
AUG HBAR	30	420
M240	100	900

タイプ4 マシンピストル 高い連射性能を誇る軽量の銃

トップクラスの連射速度を誇る自動連射機能が付いた武器。反動が小さく、命中精度もそれなりに高いため扱いやすい。ただし、距離が開くと威力が低下するので、近・中距離で隠れながら戦うスタイルに向いている。ちなみに両手で1丁ずつ構えて使うタイプの武器も存在する。

■マシンピストルに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
PP2000	20	320
G18	32	320
M93 Raffica	???	???
TMP	32	320

タイプ5 スナイパーライフル 遠距離の敵を正確に狙撃できる

離れた敵を1発で仕留められる狙撃用ライフル。いずれもスコープ付きで、武器を構えると照準がズームアップする。照準を合わせるときに銃の揺れを静止させることもできるため、的が小さくても正確に狙い撃てる。ただし、次に弾を発射できるようになるまでに時間がかかるので、近・中距離用の武器と組み合わせて弱点を補おう。

▶銃の揺れは約5秒間静止させることができる。



■スナイパーライフルに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
Intervention	5	100
Barrett 50cal	10	100
WA2000	10	100
M14 EBR	10	100
Dragunov	10	100

タイプ6 ショットガン 近距離で真価を発揮する散弾銃

一度に7発もの弾を同時に発射する近距離用の武器。距離が離れるほど弾が散らばって飛ぶ特徴がある。至近距離では抜群の破壊力を誇るが、武器によっては1発撃つたびにリロードを行うものもあるため、外したときのリスクが高い。なお、リロードはAA-12を除き、1発ずつ弾を込めるのでかなり遅いが、全弾リロードするまでの間に発射することもできる。

■ショットガンに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
SPAS-12	7	56
AA-12	8	70
Striker	12	60
Ranger	2	70
M1014	7	70
Model 1887	5	70

タイプ7 ハンドガン 構えるのがダントツに速い小型拳銃

武器を持ち替えるまでのスピードと、リロードの速さは全タイプ中最速。ほかのタイプの武器でリロードしている最中に近くに攻め込まれたときなどのとっさの状況で役立つので、どのタイプとも相性がいい。いずれも装填数は少ないものの、手動による連射が可能なため、近距離にいる敵を素早く倒すのに向いている。

■ハンドガンに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
USP.45	12	72
.44 Magnum	6	18
M9	15	90
Desert Eagle	7	21
M1911.45	7	90

タイプ8 ランチャー 小型ミサイルを放つ対車両用兵器

小型ミサイルを発射し、着弾時は広範囲に爆発を起こす。装甲車やヘリなどに対抗できる唯一の武器。威力は最大級だが、近くで着弾すると爆発に巻き込まれる恐れがあるので注意したい。また、StingerとJavelinは特定の車両にのみ攻撃可能で、AT4とStingerは弾が1発しかないため、射撃後は武器ごと破棄される。

■ランチャーに属する主な武器

武器	最大装填数	弾の最大数
AT4	1	1
Thumper	1	20
Stinger	1	1
Javelin	1	∞
RPG-7	1	4



▲StingerとJavelinは、標的に照準を一定時間合わせてロックオンする必要がある。
▲ロックオンしてから発射すると、自動的に追尾しながら標的に向かって弾が飛んでいく。

タイプ9 防弾シールド 銃弾から身を守る突撃用のシールド

このタイプはライオットシールドしか存在せず、主に防御手段として用いるものになる。番犬の噛みつきやグレネードの爆風などは防げないが、銃弾であれば何発でも耐える。体全体が隠れるほど面積が広く、しゃがんで構えれば正面からの銃弾はすべてガードできる。ただし、正面以外は無防備になるので、使用時は敵を正面でとらえながら動こう。なお、構えた状態で武器やグレネードは使用できないが、盾を使った近接攻撃が出せる。



▲敵の集団へ突撃するときや敵の注意を引きつけるときなど、活躍する場面は多い。

グレネード 攻めの起点として活躍

グレネードは、主に突破口を開くための手段として役立つ。ここでは2つのグレネードの性能と活用法を解説するが、これ以外の種類も存在する。なお、グレネードは倒した敵やAMMOから補充できるほか、専用のケースからも補充可能。

M2フラググレネード
物陰に隠れた敵を一掃せよ

点火してから約4秒後に爆発する。投げると放物線を描いて飛ぶので、物陰に隠れている敵に対して有効。投げ返されないように3秒ほど構えてから投げるといい。



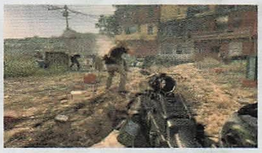
◀爆発前に物陰から逃げる敵もいる。そこをすかさず狙い撃とう。

フラッシュグレネード
強烈な閃光で敵をひるませろ

投げてから約2秒が経過すると破裂して広範囲に閃光を放つ。一定時間敵の目をくらませる効果があり、その間は敵がうずくまるようにして身をかがめ、攻撃を一切してこなくなる。主な使いどころは、近・中距離で物陰に隠れている際に敵に発見されてしまったとき。物陰から敵の目の前あたりに投げ込み、敵がひるんだ瞬間に一気に攻め込もう。復帰するまでは反撃を受けないので、ダッシュで距離を詰めて近接攻撃で倒してもいい。



◀閃光を直視すると、目がくらみ、視界が定まらなくなる。



◀敵の視界に入る位置で破裂させ、無抵抗の状態にしよう。

アタッチメント 武器の使い勝手が向上

アタッチメントとは、武器に取り付けられるパーツのようなもので、補助的な役割を持つ。スコープが付いて敵を狙いやすくなったり、ショットガンやグレネードの効果が備わったりするなど、その効果はさまざま。どのアタッチメントが付けられるかは武器のタイプで決まっており、このほかにも拡張マガジンやグリップなどがある。

ACOGサイト
物陰からはみ出る部位を狙え

アサルトライフル、サブマシンガン、軽機関銃のタイプに付くスコープで、武器を構えると若干ズームアップされる。安全な場所から狙えるため、命中精度が増す。



◀物陰に隠れている敵の頭や腕など、小さい的を狙いやすくなる。

グレネードランチャー
壁や障害物を狙って爆風を当てろ

アサルトライフルにのみ取り付けられ、着弾時に爆発をともなう弾を発射する。敵が密集している付近の壁や障害物を狙う使い方が効果的だ。ただし、発射直後に地面や壁に浅い角度で当たって跳弾したときと、人や至近距離の壁に当たったときは不発に終わる。なお、弾速は速いが、距離が離れると弾が緩やかに落ちていく性質がある。



▲離れたところにいる敵を狙う場合は、弾の落下する軌道を加味して高さを調整する。



▲高さが合っていれば、これぐらい離れた距離でも届く。飛距離の感覚をつかんでおこう。

サーマルサイトスコープ
視界が悪い場所で敵の姿を見抜く

ほとんどズームアップされないが、背景や障害物などは基本的に黒や灰色、敵の姿のみ白色で表示されるため、索敵能力に優れている。煙や吹雪などで周囲が見えづらい場所で特に有効で、敵はこちらの居場所を確認できないため、圧倒的有利な状況で戦える。ただし、敵と味方の区別がつかないので誤射しないように注意しよう。



▲敵の部隊の進軍を確認。遠くから狙撃したいが、煙が邪魔で目視では正確に狙えない。



▲サーマルサイトスコープで見れば、煙に紛れた敵の姿を確認でき、かなり狙いやすくなる。

ショットガン
敵襲に備えて近距離戦を強化

近距離向きのアタッチメントで、アサルトライフル専用。ショットガンのタイプと同様に7発の弾を同時発射する。装填数は7発で、発射間隔が短く使いやすい。



◀近距離で敵に奇襲を仕掛けるなど、柔軟な立ち回りができる。

レッドドットサイト
赤外線で着弾地点を導く

銃身を向けた方向の直線状に赤外線の光を発し、発射時の弾の弾道を指し示す。サイト時は照準の中心が赤い点になり、どのあたりを狙っているかが視覚的にわかる。



◀狙いやすくなるが、敵に自分の位置を知らせることにもなる。

心音センサー
心拍を感知して居場所を察知

前方の一定範囲にいる人の心音を感知して居場所を示すレーダー。建物内に身を潜める敵の数を知るときや、見通しの悪い場所を敵に気づかれずに進むときに役立つ。



◀一定周期で心音を感知。見通しが悪くても敵のいる位置がわかる。

サイレンサー
暗殺ができる隠密行動の必需品

射撃時の反動を抑え、銃撃したときの音を極限まで小さくする装置。反動が小さくなるぶん、弾の威力が低下するが、敵の拠点となる場所へ潜入するときに重宝する。



◀攻撃しても発見されにくく、見張っている敵を暗殺できる。

アイテム 状況限定だが効果は絶大

「キャンペーン」の特定のミッションでは、ナイトビジョンゴーグルやプレデターといったアイテムを使用できる。これらのアイテムを使えるミッションでは、基本的に使用するタイミングが限られているが、どれも高い効果を得られる。特にプレデターは、使用できるアイテムのなかで最高の威力を誇り、多数の敵を一掃できるため強力だ。

ナイトビジョンゴーグル
暗闇で役立つ暗視スコープ

夜間や洞窟内など、移動が困難な暗い場所で装備すると周囲が見やすくなる。たとえ暗闇のなかで敵に襲われても、周囲の状況や敵の位置を判断することができる。



◀暗闇には強いが、ライトや赤外線などの光るものには逆効果。

クレイモア
敵の進入を阻止する設置型の爆弾

正面に広がるセンサーが敵の接近を感知すると、自動的に爆発する設置型の爆弾。特定の場所にとどまるときに、敵が進入してくる移動ルート上に仕掛けておくのが基本的な使い方となる。また、設置したクレイモアは衝撃を与えると爆発するため、複数設置する場合は、誘爆しないようにある程度の間隔を開けること。敵が撃った流れ弾でも爆発するので、爆発に巻き込まれる危険性も含め、設置場所の近くでは待機しないようにしよう。



◀建物内では、入り口や階段、窓などの敵が進入してきそうな場所に設置する。



◀進入してきた敵がセンサーに引っかかると、爆発して一撃で倒せるのだ。

プレデター
空対地ミサイルで敵部隊を壊滅

無人航空機プレデターを無線操縦し、空対地ミサイルで敵を爆撃できる。威力、範囲ともに非常に優秀で、地上にいる敵の部隊や上空を飛ぶヘリなどを一撃で仕留めることができる。爆撃地点は、上空からのモニターを見ながら任意に指定でき、発射後は空対地ミサイルの軌道と速度をコントロールできる。ただし、プレデターの使用中は身動きが一切とれず、敵の攻撃を食らうと中断してしまうので、遠く離れた場所で物陰に隠れて使おう。



◀「キャンペーン」中、敵の部隊を発見した報告がきたらプレデターを使用。



◀敵はまだ配置に着く前。散らばる前に空対地ミサイルでまとめて撃破しよう。

PS3
Xbox 360
PC

キャンペーン攻略 フローチャートをもとに全ミッションを徹底攻略!!

「キャンペーン」は全部で18ミッションあり、各ミッションで与えられた目標を達成しながら進めていく。ミッションの途中でチェックポイントを通過すると自動的にセーブされ、死亡したときはその場所から再開できる。なお、攻略は難易度“レギュラー”を基準にしている。

■「キャンペーン」で主人公となるプレイヤー

ジョセフ・アレン	ゲイリー・ローチ・サンダーソン	ジェームス・ラミレス	ジョン・ソープ・マクダビッシュ
第75レンジャー連隊所属の二等兵。その後、上等兵に昇進し、I−4では偽名で登場。	タスクフォース141に所属。マクタビッシュ大尉のもとで、主にテロリストを相手に戦う。	第75レンジャー連隊、第1大隊に所属。フォーリー軍曹に率いられて作戦を遂行する。	タスクフォース141に所属し、階級は大尉。ローチの上官であり、前作の主人公でもある。

■「キャンペーン」でのみ解除できるトロフィー（PS3版）＆実績（Xbox 360版）の種類と条件

トロフィー&実績	条件
復職	兵士の現地訓練を手伝う（「S.S.D.D.-いつもの戦場」をクリア）
危険察知	シェパードのエリート部隊に選抜される（「チームプレイヤー」をクリア）
冷たいもてなし	雪深い山裾の基地に潜入する（「クリフハンガー」をクリア）
追跡と捕獲	ファベーラでロハスを見つける（「テイクダウン」をクリア）
チーズロワイヤル	バーガータウンを守る（「バーガータウン」をクリア）
ロープ上のソープ	収容所を襲撃する（「収容者＃627」をクリア）
非常事態	アメリカ軍を支援する計画を実行する（「自らの意思」をクリア）
ウイスキーホテル	ウイスキーホテルを奪還する（「ウイスキーホテル」をクリア）
捨て駒	マカロフの隠れ家を強襲する（「未決事項」をクリア）
一難去ってもう一難	飛行機墓場でのミッションをクリアする（「敵の敵は」をクリア）
歴史に記すもの	難易度に関わらずシングルプレイヤーの「キャンペーン」モードをクリアする
戦いの代償	「キャンペーン」モードをハードもしくはベテランの難易度でクリアする
ぴかぴかの新入生	「S.S.D.D.-いつもの戦場」および「チームプレイヤー」をベテランの難易度でクリア

トロフィー&実績	条件
ブラック・ダイアモンド	「クリフハンガー」をベテランの難易度でクリア
旅行者	「テイクダウン」および「スズメバチの巣」をベテランの難易度でクリア
赤い夜明け	「バーガータウン」および「エクソダス」をベテランの難易度でクリア
囚人＃627	「オンリー・イージー・デイ」および「収容者＃627」をベテランの難易度でクリア
正当化	「偶発性」をベテランの難易度でクリア
帰郷	「自らの意思」、「2つめの太陽」、「ウイスキーホテル」をベテランの難易度でクリア
チェックメイト	「未決事項」および「敵の敵は」をベテランの難易度でクリア
独自行動	「ライク・オールドタイム」、「エンドゲーム」をベテランの難易度でクリア
ピットボス	「S.S.D.D.-いつもの戦場」でピットを走り、30秒以下のタイムでクリア
ゴースト	「クリフハンガー」で、敵に気づかれず、また誰も傷つけずにC4を設置する
サンダーソン	「スズメバチの巣」で、10秒以内に7羽のニワトリを殺す
短い旅路	敵の軍事情報を合計22個集める
すべての石を裏返せ	敵の軍事情報を45個すべて集める

ACT MISSION I-1 S.S.D.D.-いつもの戦場

ピットで射撃技術のテストを行う

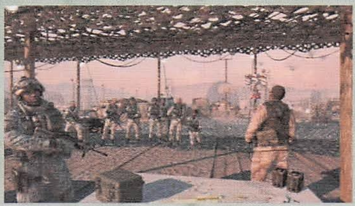
ミッションDATA

開始場所	砲兵基地フェニックス、アフガニスタン
プレイヤー	アレン
所属	第75レンジャー連隊、第1大隊
敵の軍事情報	1個

初期装備

武器	なし
グレネード	なし
アイテム	なし

射撃と移動の基本を覚えるミッション。最初にフォーリー軍曹の指示に従って射撃武器と投てき武器の使い方を実演し、次に画面上に出ているマーカーに向かって移動の練習をする。その後、ピットで射撃テストをこなせば終了だ。



▲舞台はアフガニスタンにある自軍の基地。実戦に出ることはなく、訓練のみを行う。

進行フローチャート

ミッションスタート

1. テーブルから武器を取れ。
2. 腰だめ（立って普通に銃を持った状態）の射撃姿勢で的を撃て。
3. 照準を使って狙った状態で的を3個撃て。
4. それぞれの的をできるだけ早く撃て。
5. 木の板越しに的を撃て。
6. フラググレネードを取れ。
7. 的に向けてグレネードを投げろ。
8. 目標マーカーを使ってピットを探せ。
   - 敵の軍事情報 1/45
9. テーブルからハンドガンを取れ。
10. ライフルに切り替え、再びハンドガンに戻せ。
11. できるだけ短時間で、可能な限り多くの有効目標を射撃しろ。
    - 攻略ポイント①
12. 上にいる仲間に合流しろ。

ミッションクリア

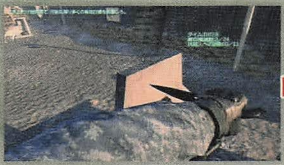
攻略ポイント① タイムを早めるコツは、命中率の向上とダッシュでの移動

ピットでは、実戦的な射撃訓練を行う。一度クリアすればタイムにかかわらず先に進めるが、トロフィーor実績が解除される30秒以下を目指してみよう。タイムを縮めるポイントは、1発の弾で的を2枚撃ち抜くテクニックと、発砲した弾数にカウントされないナイフを使って命中率を高めること。命中率の上限は200%で、命中率ボーナスとしてクリアタイムから（命中率（%）÷20）秒が減算される。下で30秒以内を狙える立ち回りの例をあげているので、ぜひ参考にしてみてほしい。



▲武器は複数あるが、早いタイムを目指すなら連射できる武器は控えたほうが無難。単発で装填数の多いM9がオススメ。

ピットで早いタイムを狙う立ち回りの例



▲左と中央を撃ち抜いたあと、ナイフで右の的を倒す。次のポイントもほぼ同じ。



▲手前の的の前でしゃがみ、2階中央の的と同時に撃つ。入り口の的はナイフで。



▲建物内の正面の的を撃ち、右側の的を斜めから2枚同時に撃ち抜く。



▲2階に上がったら、右側→正面の順でどちらの的も2枚同時に撃ち抜く。



▲一番手前と左奥の的を2枚同時に撃ち抜き、中央の前後の的もなるべく狙う。



▲最後の前後の2枚も同時に撃ち抜き、ゴールまで一気にダッシュする。

ACT MISSION

I-2 チームプレイヤー

学校を占拠している敵をせん滅する

ミッションDATA

開始場所	砲兵基地フェニックス、アフガニスタン				
プレイヤー	アレン	所属	第75レンジャー連隊、第1大隊	敵の軍事情報	2個

初期装備

武器	M4A1 グレネード ホログラフィック／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10

橋を破壊しようとする敵を迎撃して橋を守ったあと、マシンガンを搭載した車両で移動。学校前までたどり着くと激しい銃撃を受け、車両が破壊されてしまう。敵の拠点が学校であることが判明し、学校に突入して銃撃戦を行う。



▲扱いやすいマシンガンにグレネードランチャーの機能が付いた武器を装備している。

進行フローチャート

ミッションスタート

1 橋の上を防衛しろ。
- 攻略ポイント①

2 ハンヴィーに乗れ。

3 空爆に備えろ。

4 敵の活動を調べろ。撃たれない限り発砲するな。

5 臨機目標に遭遇した場合はこれを撃滅しろ。
- 攻略ポイント②
- 攻略ポイント③

6 学校に注意を向けろ。
- 敵の軍事情報 2/45

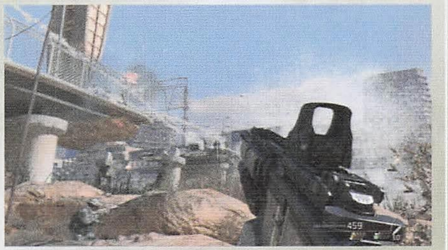
7 学校内の敵を全滅させろ。
- 攻略ポイント④
- 敵の軍事情報 3/45

8 集合地点でシェパード大将に報告しろ。
- 攻略ポイント⑤

ミッションクリア

攻略ポイント① RPG-7部隊を狙い撃ち

川を挟んだ銃撃戦では、こまめに照準をリセットしながら撃つと、対岸にいる敵を狙いやすい。橋を狙ってくるのはRPG-7を持った敵なので、弾の軌道上に出る硝煙を目印に敵の位置を判断し、照準の自動調整を活用して狙い撃ちしていこう。しばらく迎撃していると橋の上に敵の車両が止まり、PRG-7を持った部隊が現れる。このときはグレネードランチャーを構え、固まっている敵をまとめて吹き飛ばそう。その際、敵のやや上を狙うと、ちょうど敵がいる場所に着弾させることができる。



▲グレネードランチャーで敵を狙うときの照準はこのあたりが目安。うまく当てれば1発の弾ですべての敵を倒せる。

攻略ポイント② 2階にいる敵を狙う

車両に搭載されているマシンガンは、向きを360度動かすことができ、弾切れもないため敵が出現したら基本的に撃ち続けていい。学校前まで進むと敵が現れるので、まずは屋上を走っている敵を狙い、ある程度倒したら2階の窓からRPG-7で攻撃してくる敵を一掃しよう。なお、学校前から離れたあとも敵はあらゆる建物から狙撃してくる。敵の有無にかかわらず、車両の前方を向いて2階や屋上に向かって撃ち込むこと。そうすれば敵の出現と同時に倒せるので、被害を最小限に抑えられる。



▲マシンガンの向きを大きく動かすと敵を見失いやすいので、前方を向いて2階の窓から攻撃してくる敵を優先して倒そう。

攻略ポイント③ 車両を降りたら建物内を移動して学校を目指す

街中をある程度進むと敵のグレネードランチャーに当たり、車両を破壊される。このあとは敵から集中砲火を受けるので、すぐに立ち上がって右側の建物に逃げ込むこと。建物内では、階段の上と奥の部屋に敵が待ち構えているので、各種グレネードを投げて進むといい。2階に上がると外からも撃たれるので、壁に張り付いて正面の敵から順番に倒していこう。



▲急いで建物に入らないと危険。入ってしばらくすると外の敵がいなくなる。



▲建物をむやみに進むと敵の奇襲を食らう。少し撃ったら隠れて様子を見よう。

攻略ポイント④ 正面からの銃撃を避けながら進む

学校内では、狭い通路での銃撃戦が多くなる。正面玄関を入ったらバリケードを利用し、身を隠しながら正面にいる敵をせん滅しよう。通路の右側の教室にも敵がいるので、2階に上がる前に制圧しておくこと。2階に上がった直後は、窓から外に向かって銃撃している敵がいるが、味方が銃撃を始める前に素早く近づけば、気づかれる前に3人程度倒すことができる。敵に気づかれたら進んできた道を戻って態勢を立て直し、廊下と教室のどちらから奥へ進むかを決めよう。味方が銃撃戦をしているほうとは逆のルートで進めば、敵の側面をとれることが多く、安全に攻撃する時間を確保できる。その先の広間では、廊下の右側にあるボックスを盾にして広間から出てくる敵を順次倒していく。なお、奥で敵が待ち構えていることもあるので、不安なら広間の奥にフラッシュグレネードを投げ込み、その間に近づいてせん滅しよう。



▲敵が固まっていたら、M2フラググレネードかフラッシュグレネードを投げて先手をとろう。



▲味方が銃撃戦をしているときは、敵はそちらに集中している。回り込んで側面から攻撃しよう。

攻略ポイント⑤ 最初の1発で流れが大きく変わる

学校を出て最初の曲がり角に到達すると、5人の敵が塀から飛び出してきて目の前を通過し、そのあとに隠れながら攻撃してくる。ここは事前にグレネードランチャーを構えておき、曲がり角で照準を合わせて待機。敵の集団が現れたら、最初の1人が走り過ぎたあたりでグレネードランチャーを撃ち込もう。爆風で敵を複数倒しておけば、このあとの銃撃戦がかなり楽になる。

敵を逃した場合は、まず左側の建物の壁に身を寄せ、奥から走ってくる敵を倒す。次に手前に見える緑の車が爆発するまで待機し、そのまま左側の壁沿いを進もう。そして最初に敵が飛び出してきた塀のなかへダッシュして入る。あとはこの位置から塀を盾にして敵を倒していけばいい。なお、狭い場所なので、敵が投げてくるM2フラググレネードに注意。投げ返すか、すぐにその場から離れてかわすこと。



▲グレネードランチャーを着弾させる位置は、緑色の車がある少し先。敵の集団の中央を狙おう。



▲建物内に敵が残っていることがあるので、安全に進むなら各種グレネードを投げておこう。

ACT MISSION
I-3 クリフハンガー

視界の悪い吹雪のなかで物資を回収

ミッションDATA

開始場所	カザフスタン国内 テンシャン山脈				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	3個

初期装備

武器	ACR 消音 心音センサー／USP.45 サイレンサー
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	心音センサー

吹雪に紛れて敵に見つからないように基地内へと進入し、ACSモジュールを回収するのが目的。マクタビッシュ大尉と協力して回収に成功するが敵に見つかり、激しい銃撃を受けるなか、スノーモービルを奪って脱出を図る。


◀心音センサーを使って敵の位置を把握し、発見されないように的確に狙撃していく。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 マクタビッシュ大尉についていけ。
- 2 基地内への進入路を探せ。
  - 敵の軍事情報 4/45
- 3 給油所に爆薬を設置しろ。
- 4 衛星の格納庫裏に向かえ。
  - 敵の軍事情報 5/45
- 5 ACSモジュールを回収しろ。
  - 攻略ポイント①
- 6 マクタビッシュ大尉と共に脱出しろ。
  - 攻略ポイント②
- 7 スノーモービルに乗れ。
- 8 回収地点に向かえ。
  - 攻略ポイント③
  - 敵の軍事情報 6/45
- ミッションクリア

攻略ポイント① 爆薬を起爆して射撃

ACSモジュールを回収してマクタビッシュ大尉が敵に見つかったあとは、階段の上にあるコンテナに隠れ、合図に従ってセットした爆薬を起爆させる。これ以外の行動をすると、マクタビッシュ大尉が殺されてチェックポイントに戻されてしまうため、手順を覚えておくこと。爆薬の起爆に成功したら、爆発に驚いてひるんでいる敵をなるべく多く倒しておこう。


▲起爆直後はマクタビッシュ大尉も銃撃する。生存している敵を見極め、照準を合わせて素早く倒そう。

攻略ポイント② 最低限の敵のみ倒す

格納庫の外にいる敵の数はかなり多く、しばらくすると戦車も砲撃してくる。脱出する際は、格納庫の出入り口の右側に隠れながら、まずは狙いやすい場所にいる敵を倒しておく。そしてすぐにマクタビッシュ大尉を追って次の待機場所に向かおう。コンクリートの壁の裏でしゃがんで体力を回復したら、目標地点となる飛行機のそばまで移動し、すぐに離れて残っている敵を一掃する。マクタビッシュ大尉が車を爆破し終えたら、正面にいる敵を倒しながら崖まで駆け抜けよう。この一連の行動をスムーズに行えば、安全に脱出できる。


◀崖を滑り降りると、崖上から敵がいっせいに銃撃してくる。すぐに振り向いて応戦しよう。

攻略ポイント③ 銃撃しながら進む

スノーモービルで進む場面では、銃撃で敵を倒しながら進んでいく。向きを左右に調整して狙いを定めていくのが理想だが、難しいようなら銃撃し続けながら走行してもいい。なお、スノーモービルは、スピードを出していると慣性が働いて急には曲がれない。進行方向を変えたいときは、曲がる直前でいったんアクセルを離すのがポイントだ。そして曲がる瞬間にアクセルを入力しながら左右の入力をすれば、スムーズに進行方向を変えられる。


◀最後の下り坂は、一定速度以上で走れば崖を飛び越えられる。進行方向にある木に集中してかわそう。

ACT MISSION
I-4 幕間

テロリストのマカロフとともに空港を襲撃

ミッションDATA

開始場所	ザカエフ空港 モスクワ、ロシア				
プレイヤー	アレクセイ	所属	なし	敵の軍事情報	0個

初期装備

武器	M4A1 グレネード／M240
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	なし

テロ組織内部への潜入捜査ミッション。マカロフの指示に従うふりをして空港を襲撃し、駆けつけた機動隊と交戦する。目的はマカロフについていくことのみだが、仲間に対して誤射してしまうと、裏切り者として処刑される。


◀初期武器はどちらも連射でき、M4A1はグレネードランチャーを撃つことも可能。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 マカロフについていけ。
  - 攻略ポイント①
  - 攻略ポイント②
- ミッションクリア

攻略ポイント① 警備員には近づかない

民間人を撃つとチェックポイントまで戻されてしまうが、発砲してくる警備員なら銃撃しても問題ない。ここで死亡するとしたら、仲間の銃撃に巻き込まれるか、警備員に銃撃されるかのどちらか。マカロフと仲間が警備員を倒してくれるので、基本的には警備員を避けながら進んでいこう。


▶警備員は青のシャツに黒の防弾チョッキを着ており、ハンドガンを持っている。

攻略ポイント② トラックを爆破する

最初に配備される機動隊は、グレネードランチャーを背後に撃ち込んで一掃してしまおう。先に進むとトラックが走ってきて停止後に再び機動隊が現れる。このとき、停止したトラックに向かってグレネードランチャーを撃ち込めば、トラックが爆発して機動隊が配備される前にせん滅できる。


▶シールドを持っている敵には、グレネードランチャーや背後からの攻撃が有効だ。

ACT MISSION

I-5 テイクダウン

スラム街を駆け抜けてロハスを捕まえる

ミッションDATA

開始場所	ブラジル、リオデジャネイロ				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	4個

初期装備

武器	ACR グレネード ACOGサイト／M1014
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10

ロハスの右腕を捕らえたあと、スラム上層で武器商人のロハスを生け捕りにするのが目的。スラム下層では味方2人と行動をともにし、スラム上層では単独行動となる。隠れる場所は多いが、敵の数も多い危険なミッションだ。



◀スラム街は上層と下層に分かれる。居住区となっているため隠れている敵が多い。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 ロハスの右腕を生け捕りにしろ。
- 2 スラム上層まで突入し、ロハスを生け捕りにしろ。
  - 攻略ポイント①
  - 攻略ポイント②
  - 敵の軍事情報 7/45
  - 攻略ポイント③
  - 攻略ポイント④
  - 攻略ポイント⑤
  - 攻略ポイント⑥
  - 敵の軍事情報 8/45
  - 敵の軍事情報 9/45
  - 攻略ポイント⑦
  - 攻略ポイント⑧
  - 敵の軍事情報 10/45
- ミッションクリア

攻略ポイント① 左の家を制圧

最初に出てきた敵との銃撃戦を終えたあとは、向かって左側にある家を制圧しておくと進みやすい。窓から家のなかをのぞいて敵を倒し、しばらくはその家の中から応戦して敵を寄せつけないようにしよう。



▲家の出入り口付近と、西側、北側の窓を順に確認し、姿を見せた敵を狙い撃っていく。

攻略ポイント② 2方向から交互に攻める

スラム下層では、まず広場の北東の通路からある程度敵と銃撃戦を行ったあと、すぐに北西の通路に回り込んで別方向から攻撃するといい。この方法だと最初の銃撃戦で敵の注意が北東に集中しているため、北西に回り込んだときに敵の側面や背後をとれることが多いのだ。また、背後から襲ってくる敵をいち早く察知できるのも利点。北東と北西の通路を行き来しながら、少しずつ敵の数を減らしていこう。



▲逆方向から回り込むときも建物の前や曲がり角に敵が隠れていることがあるので、常に警戒しておこう。

▼回り込んだあとは気づかれるまで撃ち放題。西側の敵にも目を配っておこう。



攻略ポイント③ 最南端にある家を制圧

ひととおり敵をせん滅したら、南の家を制圧しにいく。南東の曲がり角から屋根にいる敵を倒し、続けて扉を少し開けながら撃ってくる敵を扉ごと撃ち抜いて倒す。家のなかの敵は、M2フラググレネードを投げ込もう。



◀南の家の周辺は複数の敵が潜んでいる。家の中にいる敵は、M2フラググレネードで追い出し、逃げるところを狙おう。

攻略ポイント④ 窓にいる敵を警戒

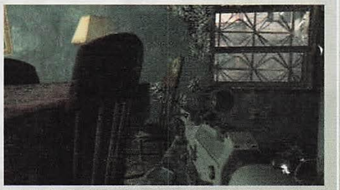
スラム上層に入って最初の曲がり角に着いたら、壁が緑色の家の窓に注意。近づくと敵が現れるので、窓に照準を合わせて進み、窓が開いた瞬間に撃とう。その先の家の窓にも敵がいるので、建物に隠れながら倒そう。



◀近くに敵がいないときは、窓にいる敵を優先して狙うといい。建物に隠れて1人ずつ狙撃し、敵をせん滅しながら進もう。

攻略ポイント⑤ 家の中から鉄格子越しに狙い撃つ

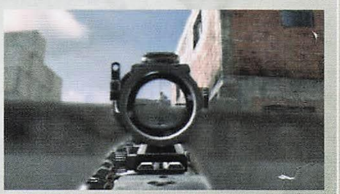
最初の曲がり角から中央付近まで進んだら、敵の銃撃を無視して左側に見える赤レンガの家に入ろう。この家には鉄格子があり、敵の銃弾をある程度防いでくれる。しばらくその家の中から敵を倒し続け、敵の銃撃がやんだら家を出て真正面にある家の窓に照準を合わせてゆっくり進もう。窓を開けて敵が現れることがあるのでそれを倒し、周囲の様子を見ながら裏の通路へと移動すればいい。



▲鉄格子から銃撃するときは、テーブルの手前に隠れながらじっくり敵の位置を確認しよう。

攻略ポイント⑦ 階段の段差を利用して敵をせん滅

3回目の曲がり角では、まず左側の家に隠れながらビルの屋上にいる4人の敵を倒す。ランチャーを撃ってくる敵が2人いるので、発射時の硝煙を確認したらすぐに建物の裏に隠れよう。その後、階段の踊り場の裏に隠れながら奥のビルの屋上にいる3人を、階段を途中まで上がってさらに奥の屋上にいる2人を倒す。敵をすべて倒したら、階段を上がりきって左側を進んで次の銃撃戦に備えよう。



▲階段の途中で伏せておけば、地上にいる敵の銃撃を受けずに屋上を狙うことができる。

攻略ポイント⑥ はしごを登って奇襲する

2回目の曲がり角では、正面の茶色いレンガの家の裏側に回り込み、屋根の上にいる敵や窓から撃ってくる敵を順番に倒していく。敵をせん滅したら下の通路は進まず、手前にあるはしごを登ろう。そして家の中にフラッシュグレネードを投げ込み、逃げる敵を銃撃する。さらに奥の出入り口から外にいる敵を倒し、危なくなったらすぐに裏の通路まで戻る。この繰り返しで周囲の敵をせん滅しよう。



▲ACRが弾切れになりそうなときは、敵が落としたFAL、AK-47、RPDなどを拾っておこう。

攻略ポイント⑧ 確実に敵を倒しながらゆっくり進む

積まれているコンクリートブロックのなかに1カ所だけ窓が付いているものがあるので、そこから正面の建物のベランダにいる敵を狙おう。その後、白い建物の1階の大きい窓に照準を合わせておき、ゆっくり進んで敵が出てきたらすぐに倒す。曲がり角の階段まで進んだら、階段から頭だけを出して敵をせん滅しよう。最後は階段を上がってすぐに右側の屋上に移動し、残っている敵を倒せばいい。



▲最後の通路の左側にある家には敵が隠れている。M2フラググレネードを投げ込んで倒そう。

ACT MISSION
Ⅱ-1 バーガータウン

敵の部隊に支配された街をとり戻す

敵の侵攻を防ぎながらVIPを守り、支配されているバーガータウンを制圧する。プレデターの制御装置を奪って戦車を破壊したり、追尾ミサイルを放つスティンガーでヘリを撃墜したりするなど、敵との戦闘が激しいミッション。



◀SCAR-Hはショットガンに切り替えが可能。スモークグレネードも所持している

ミッションDATA

開始場所	バージニア北東部、アメリカ合衆国				
プレイヤー	ラミレス	所属	第75レンジャー連隊、第1大隊	敵の軍事情報	4個

初期装備

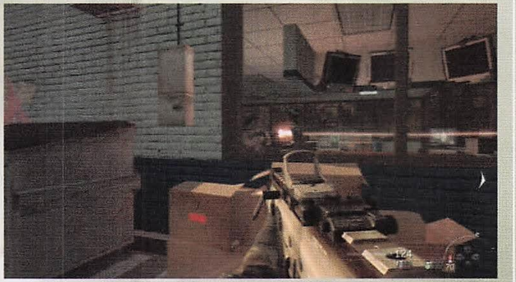
武器	SCAR-H レッドドットサイト ショットガン／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／スモークグレネード×4
アイテム	なし

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 フォーリー軍曹についていけ。
  - 攻略ポイント①
- 2 ネイトズレストランの屋上に上がれ。
  - 敵の軍事情報 11/45
  - 敵の軍事情報 12/45
- 3 敵の攻撃を撃退しろ。
  - 攻略ポイント②
- 3 プレデターの制御装置を手に入れろ。
  - 攻略ポイント③
- 4 BTR80を破壊しろ。
- 5 ネイトズレストランで合流しろ。
  - 敵の軍事情報 13/45
- 6 バーガータウンを制圧しろ。
- 7 VIPを守れ。
  - 敵の軍事情報 14/45
- 8 敵の部隊を無力化しろ。
  - 攻略ポイント④
- 9 敵のヘリを撃墜しろ。
  - ※1：ヘリが出現するたび8と9の繰り返し
  - 攻略ポイント⑤
- 10 コンボイに合流しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 敵を倒して安全を確保

大通りに出て戦車が停止したら、戦車から降りてくる敵を倒しておくと移動が楽になる。ここで敵を逃してしまうと、路地裏に入ったときに背後から撃たれてしまう怖れがあるためだ。また、路地裏に入る前にリロードしておくと、路地裏に集まっている敵を一掃しやすくなる。路地裏に入ったら、敵がM2フラググレネードを投げてくる点に注意。通路が狭くかわしにくいため、なるべく投げ返すようにしよう。なお、敵の軍事情報は、敵の数が少ない現在の作戦中にすべて集めておくこともできる。



▲ガソリンスタンドの事務室には3人の敵がいる。いきなり撃たれないように照準を合わせておき、視界に入ったらすぐに銃撃しよう。

攻略ポイント② 自動機銃をはしごに向けて敵の侵攻を食い止める

ネイトズレストランの屋上に上がると敵が南側から出現し、せん滅すると今度は北側から現れる。敵の数はかなり多いが、屋上に上がってくるルートは東側と中央にある2つのはしごのみ。このルートのどちらもカバーするように自動機銃を置いておくと、屋上に上がってきた敵をほとんど倒してくれるので、自動機銃が撃ちもらした敵だけ狙い、自動機銃が壊されないように素早く倒そう。敵が撤退し始めると、しばらくしてネイトズレストランが爆撃を受ける。屋上にいると直撃して死亡してしまうので、すぐに地上に降りておこう。このときに自動機銃を持っていくと、爆撃で敵に壊されずに後半の作戦でも使用することができる。特にプレデターの制御装置を使う際に、自身を守る手段として非常に有効だ。



▲自動機銃はこの位置に設置。はしごを登ってくる敵は無防備で狙いやすい。自動機銃の射撃が間に合わないときは自分で倒そう。



▲屋上でスナイパーライフルを拾い、地上の敵を1人ずつ狙い撃ってもいい。敵が屋上にのぼってきた場合は味方が教えてくれる。

攻略ポイント③ 第二波に備える

プレデターの制御装置を守る敵の数はそれほど多くなく、簡単にレストランを制圧できるが、カウンター付近に行くとガソリンスタンドの方向とレストランの裏口から敵が複数現れる。ここはカウンターを盾にし、裏口のドア付近に照準を合わせて侵入を防ぐと同時に、窓から入ろうとする敵も狙い撃とう。なお、このときにテーブルの上に置いてあるスティンガーも入手しておこう。



▲近距離での戦車の銃撃は、伏せていればほぼ当たらない。離れたらダッシュで移動しよう。

攻略ポイント④ 安全な場所から爆撃を指示する

比較的安全な場所は、バーガーショップの裏にあるゴミ箱の囲いのなか。自動機銃を持ち出しているなら、ゴミ箱の前に設置しておくと万全だ。ここに隠れながらプレデターを操作して敵の増援に空対地ミサイルを当てていこう。狙う場所は、基本的に目標マーカーのついた場所でいいが、安全を確保するため、バーガーショップの近くにいる敵を優先して狙ってもいい。



▲上空からの映像で敵の位置を確認。敵の増援が現れた瞬間に空対地ミサイルを発射する。

攻略ポイント⑤ ヘリが出現したら素早く撃墜する

ヘリを撃墜できるスティンガーがある場所は、西にあるレストランのテーブルとネイトズレストランの屋上の2カ所。どちらで入手してもいいが、プレデターの制御装置を奪取するときについでに拾っておくと、ヘリが近づいてきたときにすぐに撃墜できる。スティンガーは1発しか装填されていないため、2機目のヘリが出現したらすぐに別のスティンガーを入手しにいこう。



▲1機目の撃墜後、ネイトズレストランの屋上に立てこもればついでに2機目も狙える。

ACT MISSION

II-2 スズメバチの巣

ヘリの着陸地点に向かい、スラム街を脱出

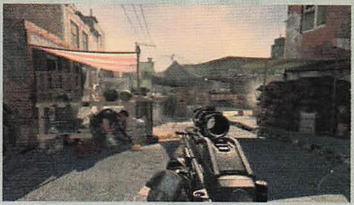
ミッションDATA

開始場所	リオデジャネイロ、海抜518メートル				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	4個

初期装備

武器	UMP45 ACOGサイト／G18
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	なし

ミッションは武器商人ロハスを捕らえたタクスフォース141の部隊が、敵の包囲網をかいくぐり、スラム街から脱出するのが目的。ヘリコプターの着陸地点に向かうが、敵の攻撃の激しさによって予定が大きく狂ってしまう。



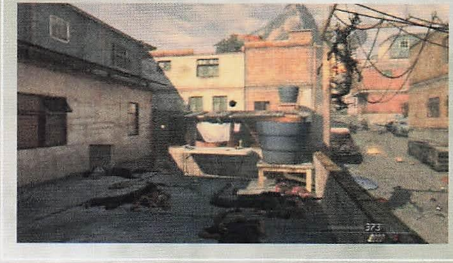
◀初期武器が一新され、ACRからUMP45に持ち替えるが、後半で武器をすべて失う。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 マクタビッシュ大尉を支援し着陸地点へ向かえ。
  - 敵の軍事情報 15/45
  - 敵の軍事情報 16/45
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 17/45
  - 攻略ポイント②
- 2 市場の南東にある着陸地点に向かえ。
  - 敵の軍事情報 18/45
- 3 屋上をつたって第2着陸地点に向かえ。
- 4 屋上に戻る道を探せ。
  - 攻略ポイント③
- 5 屋上の南端にいるペイブロウに向かえ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 道の左側の建物を制圧する

崖のそばにある広場を抜けたあとは、左側に並ぶ建物を制圧していくのがオススメ。各種グレネードを活用して突破しよう。この場所に隠れれば、道にいる敵や建物の2階にいる敵を狙いやすい。



◀左側の建物は緑色の家まで。手前の建物からM2フラググレネードを投げ込んで敵をせん滅しよう。

攻略ポイント② 路地裏を制圧しながら進み、敵の死角から狙撃する

攻略ポイント①の道を進むと、左側に路地裏に入れる場所がある。路地裏を制圧すると、逃げようとする敵を横から銃撃できるうえ、広場にいる敵を味方と2方向から狙えるので、二手に分かれておくことで銃撃戦が楽になる。路地裏に入ったら、正面のドアに隠れている敵と屋根にいる敵を倒し、曲がったところに待ち構えている敵にはフラッシュグレネードを使おう。



◀トラックに乗った敵は機銃を撃つ。味方に攻撃しているときに路地裏から狙撃しよう。

攻略ポイント③ まっすぐ進んで屋上へ

屋上からヘリの着陸地点へ向かうときは武器を持っていない状態になる。ダッシュで建物に逃げ込んで敵の銃撃をかわそう。基本的に道なりに進めば屋上にたどり着くが、1カ所だけ左方向に曲がる場所があるので注意しよう。



▲正面にヘリが見えたら、タイミングよくジャンプして飛び移ろう。

ACT MISSION

II-3 エクソダス

対空機関砲を破壊し、情報を入手する

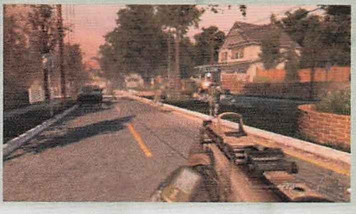
ミッションDATA

開始場所	バージニア北東部、アメリカ合衆国				
プレイヤー	ラミレス	所属	第75レンジャー連隊、第1大隊	敵の軍事情報	3個

初期装備

武器	SCAR-H レッドドットサイト／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	赤外線レーダー

敵に占拠され、迎撃態勢が整えられている街を強行突破し、爆撃で対空機関砲を破壊する。それと同時に重要人物の情報を入手するのが目的。味方が多く、前線の味方が力尽きてしまっても後方から次々と援軍が送られてくる。



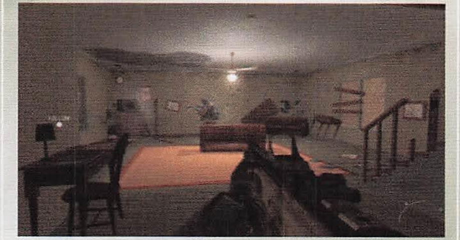
◀爆撃指令が出せる赤外線レーダー付きの武器を装備。街中での銃撃戦がメインとなる。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 対空機関砲の位置を特定し、破壊しろ。
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 19/45
  - 敵の軍事情報 20/45
  - 敵の軍事情報 21/45
  - 攻略ポイント②
- 2 ブルックメア・ロード4677番地に向かえ。
- 3 ブルックメア・ロード4677番地の「パニックルーム」から、情報を入手しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 味方をおとりにする

効率よく進んでいくポイントは、味方をおとりにして敵の側面をとること。味方が銃撃戦を行っていたら、味方とは別の方向に移動して敵を狙い撃っていこう。また、戦車の爆撃指令はこまめに出すようにすること。



▲建物に突入するときは、味方とは逆の入り口から入る。敵は一方向にしか銃撃できないため、かなり戦いやすくなる。

攻略ポイント② 左側の塀を盾にする

橋を渡った直後は、ダッシュですぐに左側にある塀に身を寄せ、しゃがみながら道路の右側にいる敵を倒していく。敵がいなくなれば横から撃たれる心配がなくなるので、正面の家の前にいる敵を倒していこう。



▲最後に制圧する建物は、壁に隠れてじっと待つ敵が多いので、各種グレネードを使って敵をおびき出して倒そう。

ACT MISSION

II-4 オンリー・イージー・デイ

石油掘削施設に潜入して人質を救出

ミッションDATA

開始場所	ヴィコレブカ第36採油プラットホーム、ロシア				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	3個

初期装備

武器	SCAR-H サイレンサー サーマルサイト／M4A1 SOPMOD
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10／クレイモア×1

石油掘削施設に立てこもっている敵から人質を救出し、施設を制圧して次の目的地となる収容所へのルートを確保する。スモークグレネードの煙によって視界が悪い状況では、サーマルサイト付きの武器を使って切り抜けていく。



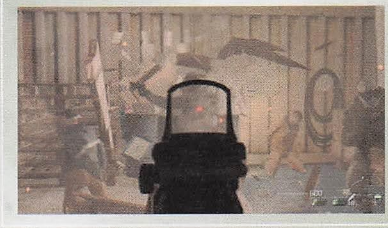
◀武器に付いているグレネードランチャーとサーマルサイトを活用して先へ進もう。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 音を立てずに衛兵を排除しろ。
- 2 人質を救出しろ。
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 22/45
- 3 死体にC4を設置しろ
- 4 足場周辺に陣取り、待ち伏せの体勢を作れ。
  - 攻略ポイント②
- 5 最上層にあるクレーン施設を確保しろ。
  - 敵の軍事情報 23/45
  - 攻略ポイント③
  - 攻略ポイント④
  - 敵の軍事情報 24/45
  - 攻略ポイント⑤
  - 攻略ポイント⑥
- 6 外のヘリポートに移動しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 敵と人質を見分ける

ドアを爆破して部屋に入ると、敵と人質が入り乱れた状況になっており、正確に敵だけを撃たなければならない。成功させるポイントは、人質を殺そうとする敵を先に倒すこと。救出する場面は2回あるが、どのドアから入ってもほぼ真正面にいる敵が人質を狙う。



◀2回とも北側のドアから侵入したほうが、人質を殺そうとする敵を銃撃しやすい。

攻略ポイント② 群がる敵を狙撃する

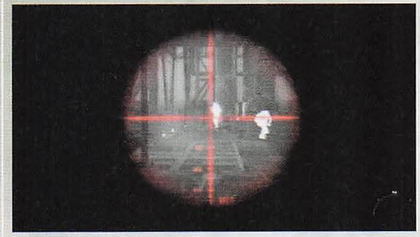
指示に従ってC4を起爆させると、奥から無数の敵が一気に攻めてくる。ここでは、はしごの上に置いてあるDragunovに持ち替え、その場所に立てかけてある板を盾にして近づく敵を狙撃していくといい。敵をせん滅したあとはもとの武器を持ち替えて先へ進もう。



◀周囲の敵をひととおり倒したら、あとから駆けつける敵を次々に狙撃していこう。

攻略ポイント③ タンクのそばからサーマルサイト付きの武器で狙撃する

人質を全員救出して階段を上がった場所には敵が待ち構えており、さらに前に進みすぎるとヘリが出現する。南西の角にあるタンクの裏に隠れて近づく敵をせん滅し、そのあとにRPG-7やAT4を拾うといい。武器を入手したら少し先へ進んでヘリの出現と同時に狙い撃とう。なお、ヘリを撃墜したあとは再び奥から敵が出現するので、すぐに右側の建物に入って壁に身を寄せて進んでいこう。



◀狙撃するときは、こちらに向かってくる敵を優先して狙おう。

ヘリを撃墜できる武器がある場所



▲南西の角にあるタンクの裏にAT4が落ちている。



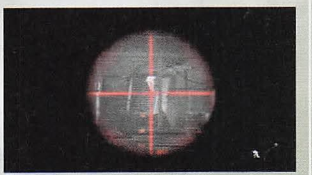
▲フォークリフト前の鉄筋のそばでAT4を拾える。



▲RPG-7は、通路中央の鉄筋に立てかけてある。

攻略ポイント④ コンテナの周囲から狙撃する

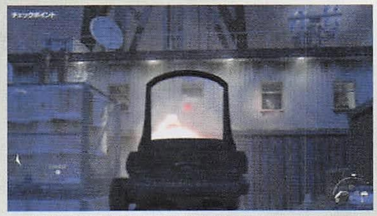
クレーンがある最上層に行く階段の前では、茶色いコンテナの東側から狙撃しよう。その際、階段の踊り場の敵にも意識を向けておくこと。なお、階段の踊り場ではIntervention サイレンサー サーマルサイトを拾えるので、SCAR-H サイレンサー サーマルサイトと交換してもいい。



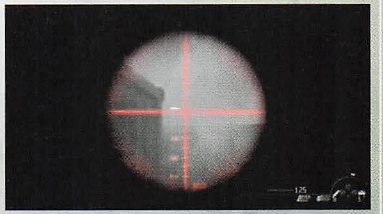
▲上にいる敵は、階段を下りているときにも狙える。見逃さないようにしよう。

攻略ポイント⑤ 2階にいる敵を右から順に1人ずつ倒す

階段を上がった先は、このミッションの最大の難関となる場所。中心部はスモークグレネードの煙が立ち込めており、その煙に紛れて上の階にいる敵がひたすら銃撃してくる。さらに同じ階には積極的に近づいてくる敵が複数いるため、クリアするにはコツが必要だ。階段を上がった直後は、煙が立ち込める前に上の階の敵を最低でも1人倒しておくこと。煙で視界が悪くなったら、階段の近くにあるコンテナに身を隠しながら、同じ階にいる敵を先に倒していく。敵に背後へ回り込まれないようにコンテナの左右を行き来しながら迎撃していこう。同じ階の敵が見当たらなくなったら、北側にあるコンテナの裏まで移動し、サイレンサー サーマルサイトの機能が付いた武器で上の階の敵を狙撃していく。その際は1人倒すごとにもとの武器に切り替えて同じ階の敵に備えること。この方法で、北側のコンテナの裏から上の階の敵を順に倒していけば、安全に敵の数を減らすことができる。なお、中央付近の敵をせん滅しても南側に敵が残っているが、構わず近くのドアに爆薬を仕掛けて部屋に突入してしまおう。



▲煙が充満する前に上の階の高さを把握しておくと、狙撃をするときにある程度の目安になる。



▲上の階の敵は狙えるときに倒せばいい。隠れているときは武器を切り替えて同じ階の敵に対応しよう。

攻略ポイント⑥ 落ち着いて的確に敵を狙う

爆薬を使って入る部屋には、4人の人質がイスに座らされており、無数の爆薬がセットされている。入った直後にナイフで襲いかかってくる敵を倒せば時間的に余裕ができる。そのあとじっくり敵の位置を確認し、照準を調整して誤射しないように正確に敵を狙い撃っていこう。



▲ナイフを持っている敵は死角から低い姿勢で襲ってくる。見逃さないようにしよう。

ACT MISSION

II-5 収容者#627

ミッションDATA

開始場所	ペトロパブロフスク東40マイル、ロシア				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	4個

初期装備

武器	M14 EBR スコープ／ M4A1 グレネード レッドドットサイト
グレネード	M2フラググレネード×4 ／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10 ／クレイモア×10 ／ナイトビジョンゴーグル

収容所に潜入して627号を救出せよ

収容所に捕われている627号をタスクフォースのメンバーと協力して救出し、そこからの脱出を図る。内部には武装した兵士たちが点在し、爆薬で壁を壊して突入したり、ナイトビジョンゴーグルを使って暗闇から進んだりする。



◀こちらの潜入は敵側に知られており、収容所は厳戒態勢で複数の敵が配備されている。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- **1** 収容者#627を救出しろ。
- **2** マクタビッシュ大尉に続いて収容所に入れ。
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 25/45
  - 攻略ポイント②
- **3** 目標の収容者を1部屋ずつ探せ。
  - 敵の軍事情報 26/45
  - 攻略ポイント③
  - 攻略ポイント④
  - 敵の軍事情報 27/45
  - 攻略ポイント⑤
- **4** 突入用の爆薬を設置しろ。
  - 攻略ポイント⑥
- **5** 突入用の爆薬を設置しろ。
- **6** 収容所から脱出しろ。
  - 敵の軍事情報 28/45
- ミッションクリア

攻略ポイント① ヘリの援護を要請しろ

ヘリで収容所の外部に降りたら、味方のあとに続いて戦車の前までダッシュして身を隠す。ここまでくれば、ヘリが援護射撃で2階にいる敵を一掃してくれる。あとは、障害物を盾に正面の敵を排除しながら進もう。



◀開始地点から目指す場所は、2つある手前側の戦車。ここまで移動すればヘリが登場し、右側の建物2階にいる複数の敵も逃げ出す。

攻略ポイント② 制御室の中心部を狙え

収容所に突入すると、まず通路の奥から敵が3人現れる。攻撃される前に走ってくるところをテンポよく狙撃していこう。その先の制御室に隠れている敵は、制御室の中央付近にグレネードランチャーを撃って倒そう。

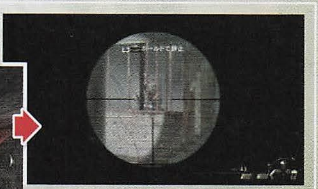


◀通路の敵を倒したらすぐにグレネードランチャーに切り替える。制御室の中央に向かって撃ち込めば、爆風で敵をまとめて倒せる。

攻略ポイント③ サーチライトを頼りに敵を狙撃

制御室から階段を降りると、外周の通路に複数の敵が現れる。ここではゴーストが制御室からサーチライトを照らして敵の居場所を示してくれるので、それを頼りに1人ずつ倒そう。なお、ロックが解除されたドアの先にある右手側の独房には敵が潜んでいる場合があるので、通路を進む際は注意しておくこと。





◀▲階段を降りてフロア1に入ったら、敵が現れるまでゆっくりと進み、姿が見えたら1人ずつ倒していこう。

攻略ポイント④ ライオットシールドで活路を開け

中央の武器庫に降りたら、正面か左側に置いてあるライオットシールドをすぐに入手。ドアが開くまでの間、敵から攻撃を受けるので、中央にある壁を背にし、ドアの前でしゃがんだ状態でライオットシールドを構えておこう。ドアが開いたら、ライオットシールドを構えたまましゃがみながら武器庫から出よう。





◀▲壁を背にしてしゃがめば、敵の攻撃はほとんど当たらない。ドアが開いたら、味方のあとをついていこう。

攻略ポイント⑤ 暗闇にいる敵を排除せよ

ラペリングで最下層に降りた先の通路は暗闇になっているため、ここではナイトビジョンゴーグルを装備して周囲を確認しながら進む。通路に入って突き当たりを左に曲がったら、次の曲がり角で奥から向かってくる敵を迎え撃つ。通路の奥から次々と敵が現れるので、ここは1人ずつ倒すよりも近づかれる前にグレネードランチャーで先手を打つといい。通路が狭いので、多少アバウトに狙っても複数の敵を巻き込める。



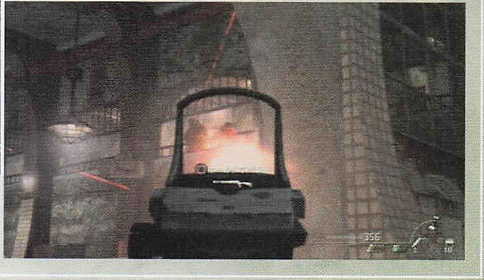
▲ナイトビジョン中は敵の赤外線の光が邪魔で照準を合わせにくくなることがあるので、ここではグレネードランチャーが最適だ。

攻略ポイント⑥ 2階にいる敵とは左右の壁際で戦う

爆薬を設置してシャワールームに突入したら、先に左側の近くにいる敵を倒し、続いて正面の敵を倒しながら右側の壁際まで移動。その周辺をキープして2階の左側にいる敵を倒そう。中央付近で戦うと2階にいる敵から挟み撃ちにされるので非常に危険だ。左側の敵をせん滅したら、そのまま左側の壁ぎわまで移動して2階の右側にいる敵を倒そう。

2階の両側にいる敵を倒したら、2つめのシャワールームに進入する前にグレネードランチャーを構えておく。先へ進むと、正面からライオットシールドを構えた重装部隊が現われるので、出現と同時に攻撃しよう。また、重装部隊以外に2階の両側からも敵が複数現れるので、グレネードランチャーを撃ったあとは最初のシャワールームに後退しながら2階の敵を迎撃する。重装部隊は接近してくるまでが遅いので、2階の敵のせん滅を優先しよう。





▲ライオットシールドを構えた敵には爆風が効果的。2発ほど撃ち込んでおけば敵の数をかなり減らせる。

▶2階にいる敵は、シャワー台などを盾にして倒していく。敵の位置は赤外線を目印にしよう。

ACT II - MISSION 6

自らの意思

ミッションDATA

開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国
プレイヤー	ラミレス　所属　第75レンジャー連隊、第1大隊　敵の軍事情報　2個

初期装備

武器	M4A1 グレネード ホログラフィック／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10／クレイモア×10／ナイトビジョンゴーグル

建物内に侵入して避難地点を守れ

防空壕から開始するミッションで、建物内や外部から攻撃を受けている味方を支援するのが目的。敵の巣窟である建物に侵入して敵を制圧しながら進み、建物内からスナイパーライフルやランチャーを使って味方を援護する。



◀建物内は入り組んでいるので、迷わないように終始フォーリー軍曹についていこう。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 フォーリー軍曹についていけ。
  - 攻略ポイント①
- 2 5階にある敵の「カラスの巣」を制圧しろ。
  - 攻略ポイント②
  - 敵の軍事情報 29/45
  - 敵の軍事情報 30/45
  - 攻略ポイント③
- 3 回収地点に発砲している敵を狙撃しろ。
- 4 「カラスの巣」を守れ。
  - 攻略ポイント④
- 5 ジャベリンで敵の車両を破壊しろ。
  - 攻略ポイント⑤
- 6 屋上のヘリへ向かえ。
- 7 ヘリのミニガンを使え。
- 8 臨機目標に遭遇した場合はこれを撃破しろ。
- 9 墜落地点を守れ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 合図と同時に進入せよ

防空壕を抜けたら、フォーリー軍曹のあとを追いかけて目標の建物の正面にある塀の手前まで移動する。そこで突入の合図を待とう。敵が建物からサブマシンガンやランチャーで攻撃してくるが、無理に倒そうとはせず、塀を盾にして伏せていたほうが無難だ。また、建物には左右に入り口があるが、どちらから突入してもその後の戦況はほとんど同じ。突入前に建物の正面の道を横切らないように、事前にどちらかに寄っておこう。



◀建物に突入すると、いきなり1階と2階の敵から狙われる。付近のケースなどを盾に応戦しよう。

攻略ポイント② 弾薬を惜しまず使って突き進め

建物内にはAMMOが設置されている。目的の5階へ上がるまでは、AMMOで弾薬を補充しつつ、複数の敵を攻撃できるグレネードランチャーやM2フラググレネードなどを駆使して進んでいこう。

建物に侵入したら、障害物を盾にして2階にいる敵を倒す。照準を合わせる際に柵や柱が邪魔になるので、グレネードランチャーを撃つのがオススメ。その先の中庭を挟んでの銃撃戦では、反対側の窓めがけてM2フラググレネードを投げたり、グレネードランチャーを撃ち込んだりして隠れている敵を排除するといい。5階に到着したら、入り口から室内にいる敵を倒し、1部屋ずつ制圧しよう。

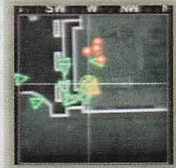


▲建物内はテーブルや棚などの障害物が多い。壁や障害物にグレネードランチャーを当てて爆風で倒そう。

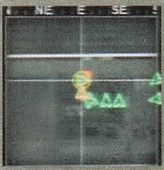


▶ドアの奥から攻撃してくる敵に対しては銃撃のほうが有効。敵が隠れていてもドアを貫通して倒せる。

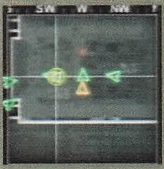
AMMOが置いてある場所



◀目標の建物の正面右側の入り口から入った場所。入って左斜め向かいに置いてある。



◀1階のエレベーターがある通路の先の中庭に出て、反対側の建物入り口の手前付近。



◀4階に上がって最初に入る部屋をそのまま直進したところのベランダに設置されている。

攻略ポイント③ 時間差攻撃で奇襲

5階の「カラスの巣」には多数の敵が密集している。ここは奥に向かってM2フラググレネードを投げたあと、すぐさま右側の敵をグレネードランチャーで攻撃。うまくいけば、敵に気づかれずにせん滅できる。なお、M2フラググレネードは、投げ返されないように、約3秒待ってから投げること。



◀「カラスの巣」の入り口前まできたら、M2フラググレネードを構える。爆発する少し前に奥の敵に向かって投げ込もう。



▶投げたらすぐに右側を向き、2人いる敵の間の壁を狙ってグレネードランチャーを発射。倒し損ねても敵は残りわずかだ。

攻略ポイント④ 狙撃が終わったら迅速に迎撃態勢をとれ

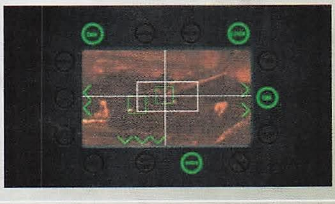
1つ前の目標達成後は、敵が近くまで進攻してきているため、すぐにスナイパーライフルから離れないと攻撃されてしまうので注意。複数の敵が次々と押し寄せてくるが、目標達成の対象になる敵はこのうちのわずか数名で、入り口から迎え撃つだけではなかなか達成できない。目標の対象となる敵は、スナイパーライフルが置いてある背後の崩れた壁から見える部屋にいることが多いので、壁を盾にしながら敵を倒そう。



◀崩れた壁から部屋にいる数名を倒す。この位置から撃っていれば、意外とあっけなく目標を達成できる。

攻略ポイント⑤ ヘリの攻撃に注意しつつ正面にとらえる

車両の破壊に使うJavelinは、「カラスの巣」にいくつかあるのでまずはそれを入手。目標を達成するために狙うべき車両は、上空を飛ぶヘリか、地上にいる装甲車のどちらか。動かない装甲車のほうがロックオンしやすいが、ヘリはこちらに攻撃してくることがあるので、できればヘリを撃墜しておきたい。ただし、ヘリをとらえ続けようとして照準を動かすと、目の前の壁や味方に誤射することもあるので気をつけよう。



◀ヘリがこちらに向いていないときを狙う。照準をヘリの中心に合わせ、ロックオンできたら発射しよう。

ACT MISSION
Ⅲ-1 偶発性

ミッションDATA

開始場所	ペトロパブロフスタ南南東14マイル、ロシア				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	3個

初期装備

武器	M14 EBR スコープ+サイレンサー／ USP.45 サイレンサー
グレネード	M2フラググレネード×4 ／フラッシュグレネード×4
アイテム	なし

潜水艦に着くまで627号を支援する

最終目標は、潜水艦まで627号を支援すること。途中の村に着くまでは627号の指示に従って隠密行動をとる。村で味方と合流したあとは、プレデターの空対地ミサイルで爆撃して敵を排除しつつ、潜水艦基地へと進行していく。


◀中盤までは隠密に行動。気づかれてしまうと、周囲を見張る敵に集団で襲われる。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 627号についていけ。
  - 攻略ポイント①
  - 攻略ポイント②
  - 敵の軍事情報 31/45
  - 攻略ポイント③
  - 攻略ポイント④
  - 敵の軍事情報 32/45
  - 攻略ポイント⑤
  - 敵の軍事情報 33/45
- 2 敵を潜水艦に近づけるな。
  - 攻略ポイント⑥
- ミッションクリア

攻略ポイント① 無益な戦闘は控える

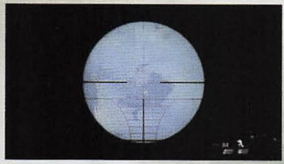
敵を倒すタイミングや順番は、627号の指示に従う。攻撃するタイミングがずれたり、倒すのに手間どったりすると、周囲の敵に気づかれて集団で襲われてしまうので注意。万が一そうなった場合は、スタート地点のほうへ後退しながら、向かってくる敵を迎え撃とう。なお、番犬への狙撃は体のどこを狙ってもいいが、敵兵の場合は、一撃で仕留めやすい上半身を狙うこと。


◀頭部を狙撃すれば確実に一撃で倒せる。銃のブレを静止させて狙おう。


▶橋を通過したあとは装甲車がくる。ダッシュで右側の森へ逃げよう。

攻略ポイント② 倒すか無視かの選択

奥にいる3人の敵に対し、627号に始末するか、行かせるかの選択を問われる場面。右側へ移動すればそのまま無視できるが、倒す場合は、2人を迅速に倒さないと見つかってしまう。なお、残りの1人は627号が始末してくれる。


◀倒すなら右側の2人を狙うといい。敵兵が重なるまで右側に移動して同時に倒そう。

攻略ポイント③ 倒せば合流まで一直線

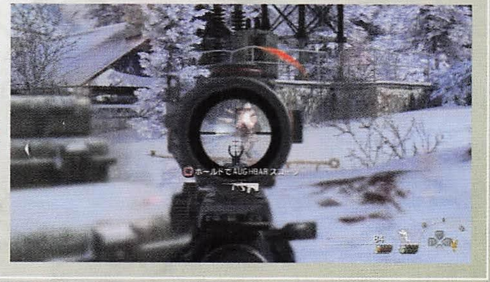
前方に敵3人と番犬2匹が通過するところで再び倒すかどうかを問われる。ここで始末しておけば味方と合流するまで敵はいなくなるが、見逃してその先を隠れながら進むこともできる。攻略ポイント②と同様、627号が援護してくれる。


◀倒す場合は、M2フラググレネードによる奇襲も効果的。3秒ほど構えて投げよう。

攻略ポイント④ 空対地ミサイルで敵の戦力を減らせ

坂を滑り下りて味方と合流すると、プレデターが使用できるようになる。ここからは、プレデターから発射される空対地ミサイルを駆使して敵をせん滅しながら少しずつ進んでいこう。ただし、爆風は自分にもダメージがあるので、投下する地点にはくれぐれも注意すること。また、空対地ミサイルによる爆撃は何度でも使えるが、次に発射できるまでに約20秒かかる。発射準備が完了するまでは、近くの敵を警戒しながら待とう。なお、プレデターを使っているときに攻撃を食らうと爆撃が中断されてしまうので、安全な場所に移動してから使おう。


◀プレデターを使えば、上空から地上の様子を視察できる。敵がどこから出現して、どの場所に隠れているのかまでわかるので、安全な場所にいるときはこまめに確認しよう。ただし、使用中に攻撃を食らうと爆撃が中断されるので、敵が近くまできているときは、爆撃はやめて銃撃で倒そう。


▶潜水艦基地が見えてきたら、そのまま崖上でプレデターを使い、ヘリポートに待機しているヘリを狙うといい。基地への最初の爆撃で敵が厳戒態勢に入ってしまうため、上空からの攻撃がやっかいなヘリを先に倒しておけば崖上が安全になる。破壊したら、続けて基地にいる敵を排除しよう。

攻略ポイント⑤ 建物を制圧して安全に立ち回る

潜水艦基地に進入して外にいる最初の敵をすべて倒したら、写真の位置にある建物を制圧する。内部には敵が数人潜んでおり、空対地ミサイルでは倒せない。建物の前までいくと、味方がついてきて先に侵入してくれるので、そのあとに入れば比較的安全だ。建物を制圧したら、そこから空対地ミサイルで基地にいる敵をせん滅しよう。ここなら敵の攻撃を受けずに安全にプレデターを使える。


▲基地に下りて金網の門をくぐったら、斜め左方向に見える33と書かれた建物へ向かおう。

攻略ポイント⑥ 敵が車両から降りる前に車両ごと撃破

敵を乗せた車両が3回登場するので、停止する前に空対地ミサイルで車両ごと敵を撃破しよう。潜水艦の前に到着して目標が更新されたら、すぐに潜水艦方面からくるジープを狙う。撃破したら味方に同行して警備所の屋上まで移動。しばらくすると、階段のある方向から2台のトラックが並んで向かってくる。ここは2台の間を狙ってまとめて撃破するといい。3回目のトラックとジープも同じ方面からくるが、タイミング次第でプレデターが使えないこともある。屋上で身を隠しつつ、プレデターが使えるようになったら空対地ミサイルで倒そう。


▲屋上でプレデターを使った状態で待機し、トラック2台が見えたら爆撃しよう。


▲3回目の車両のあとも潜水艦方面から敵が出現する。スナイパーライフルで狙おう。

ACT MISSION

Ⅲ-2 2つめの太陽

フォーリー軍曹とウイスキーホテルを目指す

ミッションDATA

開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国				
プレイヤー	ラミレス	所属	第75レンジャー連隊、第1大隊	敵の軍事情報	0個

初期装備

武器	M4A1 グレネード ホログラフィック
グレネード	なし
アイテム	なし

Ⅱ−6「自らの意思」の続きとなるミッションで、墜落したヘリから始まる。フォーリー軍曹率いるメンバーたちと、ウイスキーホテル（ホワイトハウスの隠語）の奪還を目指す。敵と交戦する場面は少なく、全体の構成も短い。



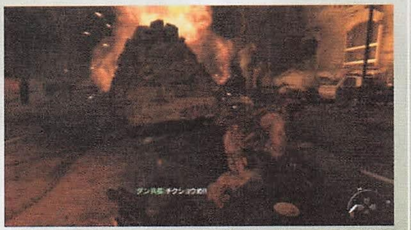
◀冒頭では、限られた弾薬でヘリに隠れて戦う。動けないが、攻撃される心配はない。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 墜落地点を守れ。
- 2 通りを離れて隠れ場所を探せ。
  - 攻略ポイント①
- 3 フォーリー軍曹についていけ。
- 4 フォーリー軍曹についてウイスキーホテル（ホワイトハウスの暗号名）へ向かえ。
  - 攻略ポイント②
- ミッションクリア

攻略ポイント① ダン兵長のあとに続け

このミッションはマップが表示されないため、仲間を見失わないように常に一緒に行動すること。ヘリから脱出したら、左方向の隠れ場所となる建物までダッシュする。移動中は上空からヘリが次々と墜落してくるが、走っていくダン兵長のあとをついていけば安全。ただし、途中でヘリが墜落した衝撃で装甲車がこちらに滑ってくる場所があるので、これだけは注意して避けよう。なお、建物内に避難すれば、自動的に武器の弾薬が補充される。



▲ダン兵長のあとに続く際に近づきすぎないように注意。装甲車はいきなりくるので、少し離れて同行しよう。

攻略ポイント② 各所を制圧しつつ進め

次の建物に進入したら、まず1階の階段下にあるAMMOで弾薬を補充しよう。2階に上がり、味方が扉を開けると銃撃戦が始まる。敵はオフィス内のついたてに隠れながら攻撃してくるので、グレネードランチャーを使ったり、M2フラググレネードを3秒ほど持ってから投げ込んだりしてせん滅しよう。次の部屋も同様に制圧し、最後に外で敵を倒せばクリアだ。



◀入り口付近の壁を盾にして応戦する。敵が隠れている位置で爆発するように、高さを調整して投げよう。



▶外に出て最初に発見する戦車の上にいる3人の敵は、こちらの存在に気づいていない。グレネードランチャーを撃ち込んでまとめて倒そう。

ACT MISSION

Ⅲ-3 ウイスキーホテル

ウイスキーホテルを制圧せよ

ミッションDATA

開始場所	ワシントンD.C.、アメリカ合衆国				
プレイヤー	ラミレス	所属	第75レンジャー連隊、第1大隊	敵の軍事情報	2個

初期装備

武器	M4A1 グレネード／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー ×10

西ウイングからウイスキーホテル（ホワイトハウス）に突入し、爆撃される前に制圧する。敵の数が非常に多く、四方八方から狙われるため、慎重さが問われる。また、最後の作戦は制限時間があり、迅速に行動する必要がある。



◀制限時間内に屋上にたどり着き、グリーンのフレアで味方に制圧した合図を出す。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 フォーリー軍曹についてウイスキーホテル（ホワイトハウスの暗号名）へ向かえ。
- 2 西ウイングに入れ。
  - 攻略ポイント①
- 3 屋上にグリーンのフレアを設置しろ。
  - 敵の軍事情報 34/45
  - 攻略ポイント②
  - 敵の軍事情報 35/45
- ミッションクリア

攻略ポイント① 遠距離から1人ずつ倒せ

地下から外に出たら、まず左側の大木に固定された機関砲を使って、正面の建物から攻撃してくる敵の数を減らしておく。これで西ウイングへ向かう道中の移動がかなり楽になる。西ウイングの周囲には複数の敵が待ち構えているので、安全を確保するまでは入り口付近に近づかないこと。ヘリの残骸がある場所で2階の敵を倒し、そのあとに建物の前にいる敵を攻撃すると安全だ。



▲ヘリの残骸は、進行方向左手の有刺鉄線に沿って移動すると到達できる。ここなら比較的安全に狙い撃てる。



◀固定機関砲がある大木へは、地上に出て左側に沿って移動すればいい。機関砲はリロードなしで無限に撃てる。

攻略ポイント② 2分以内に屋上へ向かえ

1階の奥にいる敵をある程度倒すと、爆撃開始まで残り2分と告げられる。警告後は2分以内に屋上までのぼってグリーンのフレアを使わないと、建物ごと爆破されてチェックポイントからやり直しとなる。敵を倒しながらでも時間的には余裕があるので、あせらずに周囲を確認しながら進むこと。なお、敵は1、2階にしかいないので、3階に入ったら一気に駆け抜けよう。



◀このあたりでカウントダウン開始。以降は30秒刻みで残り時間が警告される。

ACT MISSION

III-4 未決事項

マカロフの機密データを奪取せよ

ミッションDATA

開始場所	グルジア・ロシア間国境地帯				
プレイヤー	ローチ	所属	タスクフォース141	敵の軍事情報	3個

初期装備

武器	ACR グレネード ホログラフィック／M9
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	グレネードランチャー×10／クレイモア×10

ミッションの目的はマカロフの隠れ家に入り、機密データを持ち帰ること。中盤までは待ち伏せした敵の猛攻をかいくぐる場面が多く、終盤はマカロフの隠れ家に立てこもって次々と押し寄せる敵の進撃を食い止める持久戦になる。



◀隠れ家では、敵があらゆるところに身を潜めている。常に警戒しながら移動しよう。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 ウラジミル・マカロフを排除しろ。
  - 攻略ポイント①
- 2 マカロフの隠れ家に侵入し、制圧しろ。
  - 攻略ポイント②
  - 敵の軍事情報 36/45
  - 敵の軍事情報 37/45
  - 敵の軍事情報 38/45
- 3 ゴーストと合流しろ。
- 4 DSMをマカロフのコンピューターに接続しろ。
  - 攻略ポイント③
- 5 転送完了まで記録モジュールを守れ。
- 6 記録モジュールを回収しろ。
- 7 回収予定地点から脱出しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 煙のなかを突っ切れ

地雷を伏せて回避したあとは、左側の崖から敵が3人現れるので、すべて倒そう。正面の林が煙で充満してきたら、右側の崖沿いをダッシュで移動して煙のなかへ入る。そして、そのまま崖に沿って走り続け、坂を下ればチェックポイントまでたどり着ける。林のなかには待ち伏せした敵が複数いるが、この方法で楽に突破できる。



◀チェックポイントまで行けば敵が迫ってきても数人なので、倒して隠れ家へ向かおう。

攻略ポイント② 地下の入り口から突入

マカロフの隠れ家は、正面、正面左側、地下の3カ所の扉から進入できる。このなかでオススメは、地下の入り口。入ったところが狭くなっており、突入時に正面の敵を倒すだけで進める。なお、地下から突入後、右に曲がった扉はどちらも武器庫になっているので、扱いやすい武器を選んで弾薬を補充してから1階に上がろう。



◀どの扉から入っても複数の敵が潜んでいる。突入する前にリロードしておこう。

攻略ポイント③ 待ち伏せして敵を排除しろ

データの転送が終わるまで記録モジュールを死守する。記録モジュールを破壊されると作戦失敗になるので、記録モジュールが見える場所で敵の進攻を阻止しよう。また、作戦開始から敵が突入するまでは多少の時間があるので、その間に入り口付近や地下に続く階段前にクレイモアを設置しておくといい。データの転送中は、要所でチェックポイントになるので、とにかく時間を稼ごう。



◀敵は複数の方向から進入してくるので、対処しやすい場所で待ち伏せしよう。

ACT MISSION

III-5 敵の敵は

敵同士のつぶし合いに紛れて徐々に進め

ミッションDATA

開始場所	カンダハール南西160マイル、アフガニスタン 米軍、第437車両廃棄場				
プレイヤー	ソープ	所属	なし	敵の軍事情報	2個

初期装備

武器	M14 EBR スコープ+サイレンサー／MP5K 消音 レッドドットサイト
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	なし

2つの軍隊が交戦している車両廃棄場を抜け、味方が待つ合流地点まで行き脱出を図る。ミッション中は単独行動となり、どちらの軍もこちらを見つけ次第、攻撃を仕掛けてくる。同士討ちを狙いつつ進むのがクリアのカギだ。



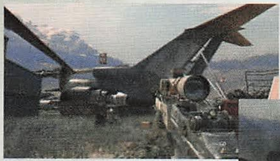
◀視野に入る者はすべて敵。味方に誤射する心配がないので、発見次第倒していこう。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 合流ポイントに向かえ。
  - 敵の軍事情報 39/45
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 40/45
  - 攻略ポイント②
- 2 UAZに乗れ。
- 3 ニコライの機体に乗れ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 飛行機の残骸に隠れる

開始直後に正面で交戦している敵をせん滅したら、その先の道を越えて左側に沿って移動。少し進むと敵車両が登場し、両軍の敵に挟み撃ちにされるので、すぐに飛行機の残骸（写真を参照）に逃げ込もう。ここで待機していれば同士討ちで敵の数を減らせる。落ち着いたら外の様子をうかがい、残りの敵を倒して進もう。



◀左側を進んでいくと飛行機の後部の残骸が見える。なかに入れば側面と背後が守られるため、正面の敵だけに集中できる。



▶先へ進んで道路まで出ると、装甲車と車が衝突し、その奥から複数の敵が出現する。ここは後退しつつ敵を迎え撃とう。

攻略ポイント② 強行突破で合流

飛行機の墓場を制圧して道を越えると、装甲車とともに敵の部隊が現れる。ここは一度制圧した場所まで戻って迎撃しよう。正面から見える敵を排除したら再度道の先へ進み、待機している複数の敵にフラッシュグレネードを投げて合流地点までダッシュしよう。



▲奥にいる敵集団のど真ん中へフラッシュグレネードを投げ、ひるんでいる隙に走り抜けよう。

ACT MISSION

Ⅲ-6 ライク・オールドタイム

ミッションDATA

開始場所	ホテルブラボー敷地内、アフガニスタン		
プレイヤー	ソープ	所属	なし
敵の軍事情報	2個		

初期装備

武器	Intervention サイレンサー／Vector 消音型&ACOGサイト
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	ナイトビジョンゴーグル

洞窟へ進入して黒幕を捜せ

627号とともに、外と洞窟を行き来しながら進む。序盤は627号の指示に従って隠密行動をとりながら進み、中盤以降になると激しい銃撃戦が続く。銃撃戦では敵の数が多く、安全な隠れ場所を探さないとあっさりやられてしまう。



◀序盤は627号の指示に従って行動すれば、無益な戦闘を回避しつつ進んでいける。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 627号についていけ。
- 2 レールにフックをかけろ。
  - 敵の軍事情報 41/45
- 3 627号を支援しろ。
  - 攻略ポイント①
  - 敵の軍事情報 42/45
- 4 岩の橋を渡れ。
  - 攻略ポイント②
- 5 黒幕を探せ。
  - 攻略ポイント③
  - 攻略ポイント④
  - 敵の軍事情報 43/45
- 6 黒幕の司令部を調べろ。
  - 敵の軍事情報 44/45
- 7 ドアロックを解除しろ。
- 8 洞窟から脱出しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 出口めがけて射撃せよ

「627号を支援しろ。」の目標が更新される前に、左側から出口に向かって歩いていく2人の敵に奇襲を仕掛ける。このあとすぐに洞窟の出口方面から次々と敵が押し寄せてくるが、目の前の壁を盾にして応戦しよう。なお、627号がやられることはないので、死角にいる敵は627号に戦わせておいても問題ない。



◀627号の右側にある壁を盾にして狙撃する。ここから左半身を出して洞窟の出口に照準を合わせれば、外から進入してくる敵を狙いやすい。

攻略ポイント③ 赤いドラム缶を狙え

岩の橋を渡って洞窟に入ると、正面の奥のほうでヘリからロープを伝って複数の敵が降りてくる。ロープは2本あるが、狙いやすい右側のロープに照準を合わせ、着地したところを撃とう。ライオットシールドを構えて向かってくる敵もいるので、その場合は正面の赤いドラム缶を起爆させ、爆発に巻き込んでまとめて倒すといい。



◀敵が赤いドラム缶の付近にきたら、ドラム缶を狙い撃ち爆発させる。銃弾に強いライオットシールドだが、爆風ならまとめて吹き飛ばせる。

攻略ポイント② 盾を構えて突撃

最初の洞窟を抜けたら、まず突き当たりにあるライオットシールドを手に入れよう。ここは足場の狭い状況で向かいの崖にいる敵の攻撃をかいくぐる場面になるため、ライオットシールドで敵の銃撃を防ぎつつ突破するといい。ただし、弾を防ぐと視界が悪くなるので、橋を渡る際に崖下へ落ちないように慎重に移動しよう。



◀橋を渡り終えたぐらいの場所で待っていれば、627号が次々と敵を倒してくれる。待機中に敵に近づかれたら、近接攻撃で応戦しよう。

攻略ポイント④ 煙に隠れた敵を倒せ

先ほどのヘリの部隊を倒して奥へ進むと、再びヘリから敵が現れ、さらに左側から複数の敵が煙に隠れてこちらを狙ってくる。ヘリから降下してきた敵は攻略ポイント③と同じように着地を狙おう。ある程度倒したらそのまま直進し、落ちているサーマルサイトスコープ付きの武器を入手して煙のなかにいる敵を狙い撃とう。



◀サーマルサイトスコープが付いた武器は、627号が待機する場所と、突き当たりの曲がり角で拾える。ほかにもランチャーなどが入手可能。

ACT MISSION

Ⅲ-7 エンドゲーム

ミッションDATA

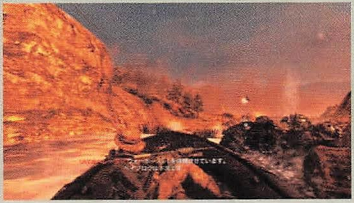
開始場所	ホテルブラボー敷地内、アフガニスタン		
プレイヤー	ソープ	所属	なし
敵の軍事情報	1個		

初期装備

武器	Mini-Uzi／RPD
グレネード	M2フラググレネード×4／フラッシュグレネード×4
アイテム	なし

627号とともに黒幕を追跡せよ

627号とボートに乗り込み、逃走しようとする黒幕を追跡するミッション。敵は追跡を阻止しようとあらゆる手を使ってくるが、その猛攻を切り抜けながら高速で川を下っていく。追跡が終われば、いよいよ最後の戦いとなる。



◀走行中はボートに乗った敵が邪魔してくるが、627号がある程度始末してくれる。

進行フローチャート

- ミッションスタート
- 1 黒幕を逃がすな。
  - 敵の軍事情報 45/45
  - 攻略ポイント①
- 2 黒幕を抹殺しろ。
- ミッションクリア

攻略ポイント① 操縦だけに専念する

ターゲットとの距離が一定以上離れるとチェックポイントまで戻されてしまうので、ボートで追跡中は常にフルスピードで移動しよう。その際、壁や障害物に当たらないように操縦だけに集中すること。



◀川岸や橋からランチャーで攻撃してきたり、ヘリが銃撃してきたりするが、これらの敵は基本的に無視して構わない。

クリア特典 クリア後は展示会場に招待

エンディング後は、登場した人物、武器、乗り物などが展示された会場に行ける「3Dモデル閲覧」がミッション選択から選べる。展示されている武器は試し撃ちも可能だ。

▶展示会場は2つのフロアに分かれている。武器などが展示されたフロアの中央のカウンターに何やら怪しげな赤いブザーがあるが、これを押すと……。



敵の軍事情報

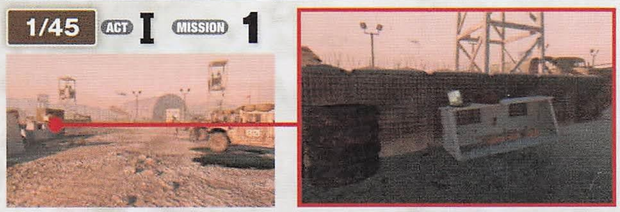
全45個の敵の軍事情報をすべて集めよう!

コレクトアイテムである敵の軍事情報は、「キャンペーン」の各ミッションで入手できる。全部で45個あり、チェックポイントを通り過ぎると、そのミッションを最初からプレイしないと入手できないものもある。場所を覚えてくまなく探してみよう。なお、一度入手したあとは難易度を変えても出現しない。



▲メインメニューのステータスで、これまでに入手した数を確認できる。

1/45 ACT I MISSION 1



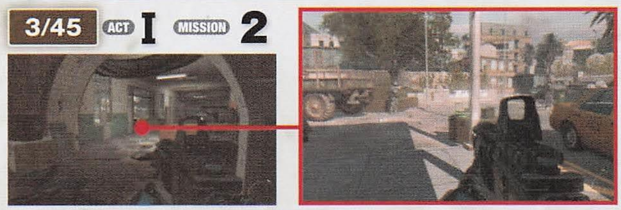
◀武器を扱う実演が終わり、ピットに向かう前の基地の北東にある見張り台の下。

2/45 ACT I MISSION 2



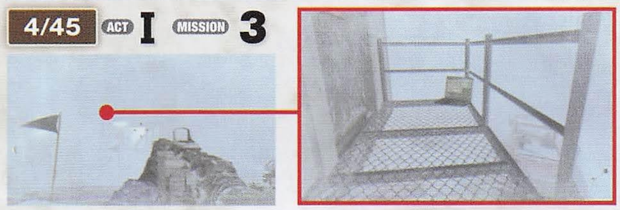
◀敵に占拠されている学校の2階にある、弾薬庫として使っている部屋のテーブル。

3/45 ACT I MISSION 2



◀敵に占拠されていた学校を制圧したあと、裏口から出てすぐ目の前にあるボックス。

4/45 ACT I MISSION 3



◀マクタビッシュ大尉と別れたあと、崖沿いに進んだ先の見張り台をのぼった場所。

5/45 ACT I MISSION 3



◀格納庫の横にある修理工場。南西側の窓から見たガラス越しにあるドラム缶の上。

6/45 ACT I MISSION 3



◀スノーモービルに乗っている場面で、2回目の分岐がある場所の中央に生い茂った林。

7/45 ACT I MISSION 5



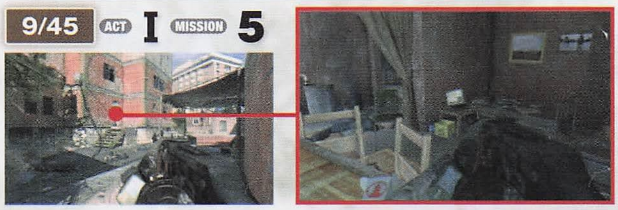
◀スラム下層、南東の広場沿いにある白い壁の家。入ってすぐの部屋にあるテーブル。

8/45 ACT I MISSION 5



◀スラム上層、2回目の曲がり角ではしごを登った場所にある家のテーブル。

9/45 ACT I MISSION 5



◀スラム上層、3回目の曲がり角にある赤レンガの家の1階。部屋の奥にあるテーブル。

10/45 ACT I MISSION 5



◀スラム上層、4回目の曲がり角の先の右にある家。下の階にあるベッドルーム。

11/45 ACT II MISSION 1



◀バーガータウンの西側にあるガソリンスタンド。建物内のショップのカウンター。

12/45 ACT II MISSION 1



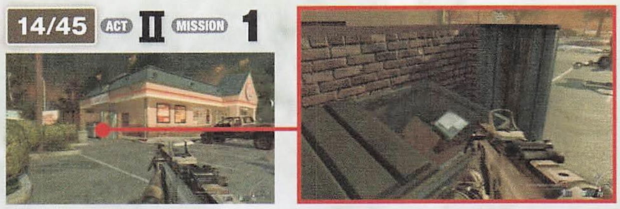
◀バーガータウンの北東にある銀行。オンラインバンクのコーナーがあるテーブル。

13/45 ACT II MISSION 1



◀バーガータウンの南東にあるタコスショップ。店内の中央付近のテーブル。

14/45 ACT II MISSION 1



◀バーガータウンの南にあるバーガーショップ。店の東側にあるゴミ置き場の中。

15/45 ACT II MISSION 2



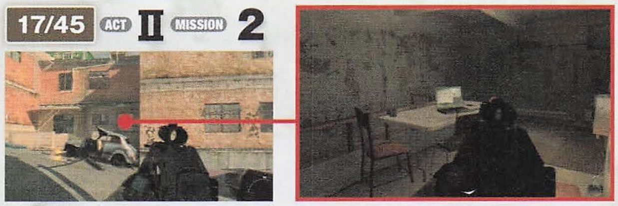
◀最初の広場。コンクリートブロックの低い塀に囲まれた家の部屋にあるテーブル。

16/45 ACT II MISSION 2



◀崖沿いの広場に面した、2階に洗濯物が干されている家の横にある物置小屋。

17/45 ACT II MISSION 2



◀崖沿いの広場をすぎ、通りの中央付近にある裏路地の向かいの家。2階のテーブル。

18/45 ACT II MISSION 2



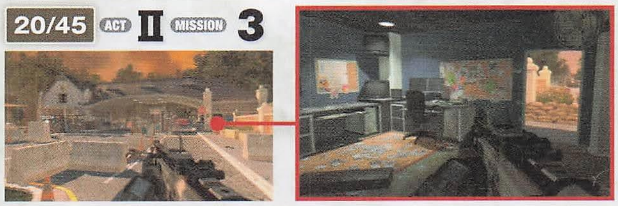
◀ヘリの着陸予定地だった場所のサッカーゴールの裏の家。窓越しにあるテーブル。

19/45 ACT II MISSION 3



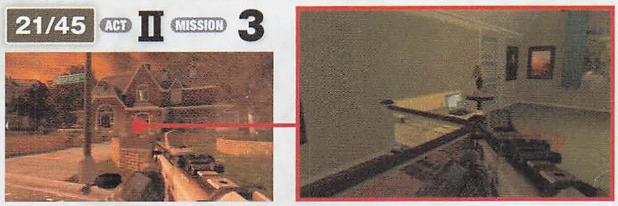
◀GARDEN VILLASの看板がある先のオフィス。部屋の奥にあるテーブル。

20/45 ACT II MISSION 3



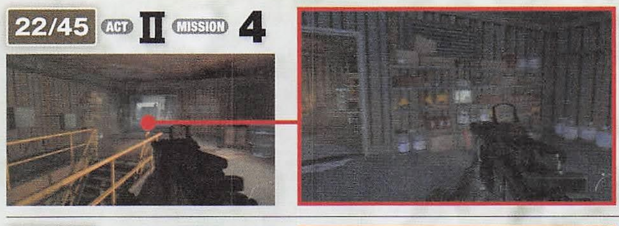
◀橋を渡る手前の料金所の南側にあるオフィス。掲示板のすぐそばにある机。

21/45 ACT II MISSION 3



◀橋を渡った先の右側、手前から数えて2番目にある家。2階の黄色いソファー。

22/45 ACT II MISSION 4



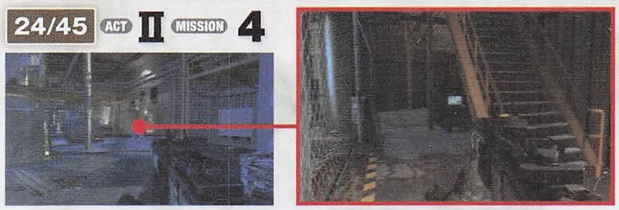
◀1回目の人質救出を終え、階段を上がって外に出る手前の部屋。道具が置いてある棚。

23/45 ACT II MISSION 4



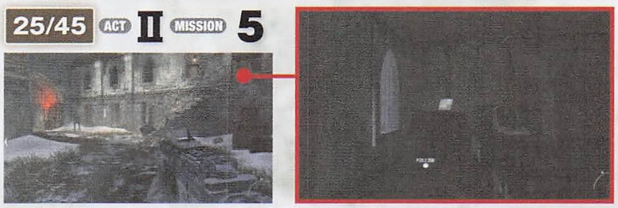
◀2回目の人質救出を終えてプランBを遂行したあと、進んだ先にある角の部屋の棚。

24/45 ACT II MISSION 4



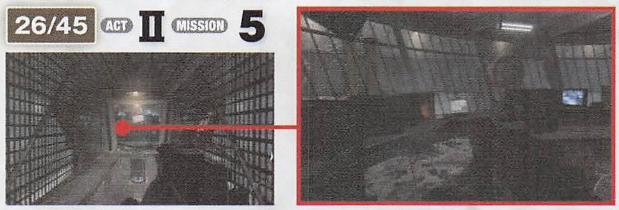
◀最上層へと続く階段の手前にある出入り口を入った、すぐそばにある階段の下。

25/45 ACT II MISSION 5



◀ヘリで収容所に突入し、施設内に潜入する直前の階段を上がった先にある部屋の奥。

26/45 ACT II MISSION 5



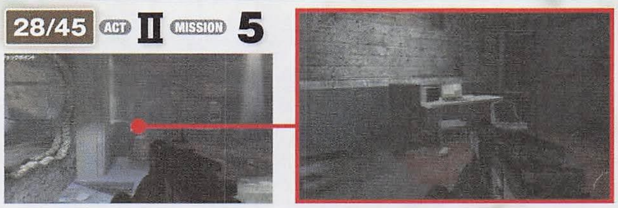
◀収容所施設内に潜入し、少し先に進んだ場所にある制御室内の奥のテーブル。

27/45 ACT II MISSION 5



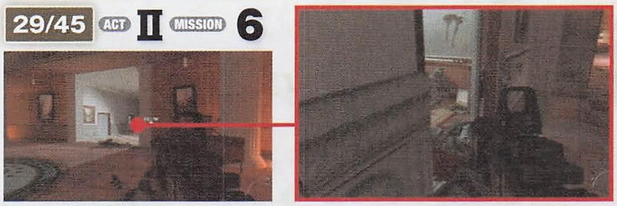
◀武器庫での銃撃戦を切り抜け、橋を渡った先のドアが開いている部屋のテーブル。

28/45 ACT II MISSION 5



◀627号に殴られるイベント後、ミッションが再開した位置の左にあるテーブル。

29/45 ACT II MISSION 6



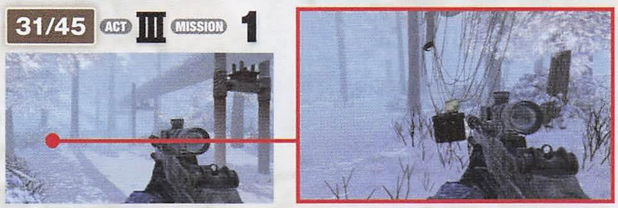
◀目標のビルに侵入し、エントランスの先にある開閉しているエレベーターの中。

30/45 ACT Ⅱ MISSION 6



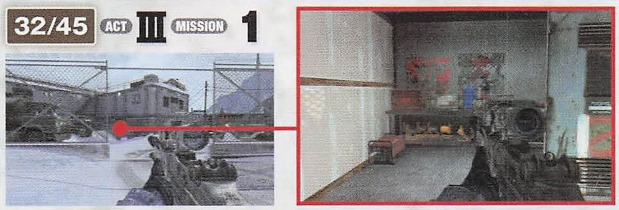
◀ガレキを上がって4階にたどり着き、廊下沿いに左に進んだ先にあるトイレの中。

31/45 ACT Ⅲ MISSION 1



◀3人の敵を倒すかどうかの選択の場面。敵がいた方向に進んだ先にあるパラシュート。

32/45 ACT Ⅲ MISSION 1



◀基地に潜入した直後、真正面にある33番の建物内を進んだ先の部屋のテーブル。

33/45 ACT Ⅲ MISSION 1



◀基地内で33番の建物をあとにし、進行方向の左に見える低い建物の屋上に上がった奥。

34/45 ACT Ⅲ MISSION 3



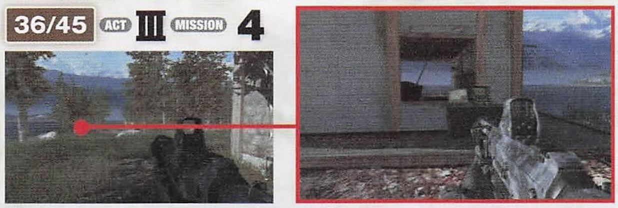
◀雨の中の銃撃戦を終えて西ウイングに入り、ドアを2つ通った先のソファー。

35/45 ACT Ⅲ MISSION 3



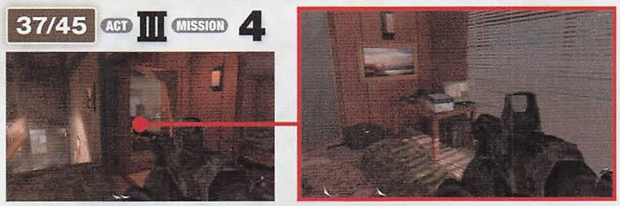
◀ガレキを上り、さらに階段を上り切った先の部屋。入ってすぐ右にあるボックス。

36/45 ACT Ⅲ MISSION 4



◀マカロフの隠れ家から西の方角にある小屋の外に置かれているボックスの上。

37/45 ACT Ⅲ MISSION 4



◀マカロフの隠れ家の2階。爆薬を使って隠れている敵をせん滅する部屋の奥。

38/45 ACT Ⅲ MISSION 4



◀マカロフの隠れ家の地下1階。爆薬を使って隠れている敵をせん滅する武器庫の奥。

39/45 ACT Ⅲ MISSION 5



◀ミッション開始直後の右にある飛行機の残骸。胴体部分から中に入った船首部。

40/45 ACT Ⅲ MISSION 5



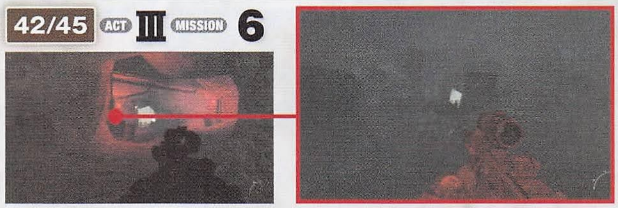
◀飛行機の墓場の丘を上がったすぐ手前にある飛行機の残骸。内部に入った船首部。

41/45 ACT Ⅲ MISSION 6



◀洞窟内で左のスペースで見張りをやり過ごしたあと、正面を進んだ先のボックス。

42/45 ACT Ⅲ MISSION 6



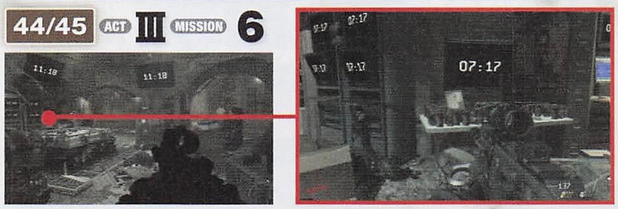
◀最初の洞窟から脱出する場面。洞窟から出る前の左のスペースにあるテーブル。

43/45 ACT Ⅲ MISSION 6



◀2回目の洞窟に入り、複数の敵との銃撃戦のあと。右の壁沿いに進んだ先のボックス。

44/45 ACT Ⅲ MISSION 6



◀洞窟の奥にある爆薬を使って入る部屋。空き缶が無数に置いてあるテーブル。

45/45 ACT Ⅲ MISSION 7



◀ミッションが開始し、木の階段を下りてボートに乗り込む場所にある木の箱。

ただいま絶賛プレイ中

「スペシャルオプス」の"強行回収"で出てくる、白っぽい重装甲のジャガーノート。アイツ……超怖いんですけど。猪突猛進に近づいてくる敵なんですが、マシンガンじゃひるみもせず、ライフルぶちかましても一瞬ひるんで平気な顔してスタスタスタって近寄ってくるんです。ライフルを何発かぶちこめば倒せるんですが、もう数え切れないくらい殺されてます。クリアできそうっていう場面でいつも恐怖の足音が……。よし、アイツを"白い悪魔"と名づけよう。（コジ／プレイ時間：63時間）

守る強さを極める大攻略!!

"守る強さを求める" アスベルたちの冒険をサポートする、ストーリー&システム攻略をお届け。さらにファンページもスタート!!

Tales of Graces™
テイルズ オブ グレイセス

ストーリー序盤とシステムを解説!

大人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ最新作、『テイルズ オブ グレイセス（以下、TOG）』の攻略がついに始動！ 第1回目となる今回は、幼少期から青年期序盤のストーリーとバトルや成長のシステムを徹底解説。これを参考にすれば、エフィネアでの冒険は順風満帆間違いナシ！

テイルズ オブ グレイセス

Wii	発売中(12月10日発売)	通常版:¥7,329(税込)／Wii同梱版:¥27,800(税込)
	ジャンル	RPG(守る強さを知るRPG)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人(戦闘中のみ最大4人)

ACT 冒険 育成

新たな着せ替え称号の存在が明らかに……!





◀▲あの初音ミク風衣装など、女性陣の新たな着せ替え称号が！ 詳しい入手方法はP.163の欄外を参照。

©Crypton Future Media, Inc

ストーリー攻略

幼少期から青年期序盤をチェック!

物語の基盤となる幼少期と、それから7年経過した青年期の序盤までのストーリーを一挙に攻略！ グルーヴィーチャットやディスカバリーシステムも網羅!!

STEP 1 幼少期 ラントの裏山〜西ラント道

推奨LV 1

好奇心旺盛な少年アスベルとその弟ヒューバートは、彼らが住む街・ラントの裏山へ探検に訪れる。そして、その裏山の花畑で記憶喪失の不思議な少女と、思いもよらぬ出会いを果たすのだった。

癒しの湧き水を利用してバトルに慣れよう

ラントの裏山にある癒しの湧き水では、パーティのHPを回復できる。まずは、この湧き水の周りにいるモンスターと戦って、バトルの基本を押さえておこう。



◀湧き水は何度でも使用可能。また、周囲のモンスターはすぐに復活するので、バトルに慣れるにはもってこいの場所だ。

行動チャート

① ラントの裏山

目的地の花畑へは、ほぼ一本道なので、迷わず到達することができる。なお、スタート地点から南へは、花畑のイベント後しか進めない。

② ラント

③ 西ラント街道

自宅でのイベント後、橋の上にいるバリーと会話。西ラント道の小屋に旅人が来ているという情報が聞けるので、西出口から外へ出る。

④ 東ラント街道

★デュアライズが可能に!▶P.162

出現するモンスターは北ラント道と同じなので、バトルで苦労することはないだろう。ただし、小屋まで若干距離があるので気は抜かないように。

STEP2

グルーヴィーチャット発生リスト

下のリストの「時期」は、各行動チャートの数字と対応している。見逃さないようにしよう！

チャット名	時期	場　所
噂の湧き水	①	ラントの裏山にある湧き水付近
反抗したいから反抗期	①	ラントの裏山入口マップ
キラキラ注意!	②	北ラント道、ラント出口付近
かわいそうって言葉	③	ラントの橋の上
知恵の実	③	ディスカバリー「リンゴの木」
風伯は風の神様の事	③	ディスカバリー「守護風伯」
じっとしてました	③	ディスカバリー「絵画」
いつもの兄さん	③	アスベルの部屋の机付近
家族って大切?	③	ラント領主邸
有効活用	④	ディスカバリー「グミの実」
西ラント道の先	④	西ラント道
アブラカタブラ〜	④	西ラント道の小屋付近
大人になれたら	④	アスベルの部屋の机付近

POINT 1 デュアライズブックを入手しよう!

「デュアライズ」に必要な「デュアライズブック」は、④の小屋でのイベントを見たあと、「リンゴ」と「グミの実」を持った状態で小屋の前にいるかめにんと話せば入手可能。リンゴとグミの実は、それぞれのディスカバリーを発見するとゲットできる。なお、デュアライズブックを入手せずに物語を進めた場合は、STEP3の③で手に入る。

POINT 2 道ばたのキラキラを調べてアイテムゲット!

街やフィールドなどの道ばたでキラキラと光っている場所を調べると、いろいろなアイテムを入手できる。拾えるアイテムのなかには、さまざまなサブイベントで必要となるものもあるので、見かけたら欠かさず調べてみること。なお、フィールドで拾える「魔法カルタ」は、それぞれのフィールドで拾える種類が決まっており、1種類につき1回のみ拾うことができる。



◀光の出現場所は、ある程度決まっている。

CHECK マニュアルの書は店で買うと損!

ラントのショップで500ガルドで販売されているマニュアルの書は、東ラント街道の小屋の宝箱からも入手できる。今すぐマニュアルで操作したい！ という場合以外は、店で買う必要はないだろう。

ディスカバリーチェック!



ディスカバリーブックの入手に関わる、リンゴの木とグミの実は忘れずチェックしよう。

ディスカバリー名	場所
リンゴの木	ラントの西出口
守護風伯	ラントの風車
絵画	ラント領主邸
グミの実	西ラント道

マリク教官の教育的指導!

ふむ、やはり今のアスベルと比べると、幼少期の動きはあまりキレがないな。それに比べて、このソフィという少女……。彼女の動きはすばらしい。レベルや攻撃力、防御力もアスベルよりかなり高いうえ、移動速度も素早い。さらに、「ファーストエイド」でHPの回復まで担えるとは……。アスベル、もし幼少期のバトルでつまずくようなことがあったら、彼女を操作するといい。難易度がグッと下がると思うぞ。



STEP 2 幼少期 ラント〜ラントの裏山

王都からやって来た王子・リチャードとの親交を深めるため、裏山の花畑へと向かったアスベルたちだったが……。

推奨LV 4

行動チャート

1 ラント

自宅でいくつかのイベントを行うと、見知らぬ女の子の名前が「ソフィ」になる。その後、街の東出口から東ラント街道へと向かうことに。

2 東ラント街道 BATTLE

東ラント街道を少し進むと、プレアリーイーグルとバトルになる。若干HPが多いものの、アスベルたちがレベル5程度あれば問題なく倒せる。

3 ラント

4 ラントの裏山 BOSS

花畑まで進むとボス戦が。バトルに勝利すると、崖下に落下してしまうイベントが発生する。そこから上に登ると、再びボス戦が待ち受けている。

STEP3

SUB EVENT 2つのサブイベントが発生!

①では、2つのサブイベントが発生。1つ目は、自宅前でケリーとのイベントを見た直後のシェリア宅前。2つ目は、アストンとの会話後、自宅2Fの左側だ。



◀★などのアイコンを見逃すな!

街に寄る間もないボス2連戦に備えよう

④ではボス戦が2回発生する。ボス戦のあいだは街に寄ることができないので、回復アイテムを十分に用意したい。なお、崖下から戻ったあとは、花畑から崖下へ自由に行き来できる。

POINT 1 崖を登るときはゆっくり慎重に歩こう

崖下での移動で気を付けたいのは、細い道を進むときにⒷorⓑボタンを押しながら歩いて移動すること。走って移動すると、バランスを崩して海岸まで戻されてしまう。もしバランスを崩したら、Ⓐorⓐボタンを連打すれば、落下するのを耐えられる。



▶キャラの頭に「!」が出たら、Ⓐorⓐボタンを連打しよう。

グルーヴィーチャット発生リスト

チャット名	時期	場所
王都へ続く道	②	東ラント街道、ラント入口付近
まさかの行動	②	東ラント街道、ラント入口付近
大事な物だ	②	ディスカバリー「輝石の欠片」
まさかの実行	③	ラント橋の上
怒り顔、悲しい顔	④	ラントの裏山　崖下
見たことあるような	④	ディスカバリー「何かの巣跡」
させたくない顔	④	ラントの裏山　崖下の木の幹
より永く!	④	ディスカバリー「誓いの木」
友情の誓いは無制限!	④	誓いの木付近
あの時ね	④	ディスカバリー「癒しの湧き水」

ディスカバリーチェック!



「癒しの湧き水」は、この時点で登録が可能だ。なお、ここのチャットはビアス戦後に発生する。

ディスカバリー名	場所
輝石の欠片	東ラント街道
癒しの湧き水	ラントの裏山
何かの巣跡	ラントの裏山の崖下
誓いの木	ラントの裏山の花畑

BOSS ビアス

高い攻撃力に注意!

最序盤のボスなので、攻撃は単調。ダッシュで近づいてきて1回攻撃を仕掛けてくるだけなので、よく見てガードやサイドステップで避けよう。HPが半分になると、2回攻撃も織り交ぜてくるが、対処法は変わらない。ただし、レベル5のアスベルでも一撃で60近いダメージを受けるので、残りHPに気を配るように。

HP	弱点	アイテム
1320	人間	髪飾り

BOSS ベアバスタード

片方に集中攻撃しよう!

ベアバスタードは同時に2体出現するため、攻撃が分散するとバトルが長引いてしまう。そこで、仲間の作戦を「リーダーに続け」にし、片方に集中攻撃をかけよう。1体倒すと、残ったほうが両腕を振り下ろす攻撃を使用するようになるが、予備動作が大きいのでサイドステップで横に回り込み反撃していこう!

HP	弱点	アイテム
890	獣	釣竿、サーモン

STEP 3 幼少期 ラント〜王都地下

先日の行いの罰として謹慎中のアスベルだったが、リチャードたちを追うため、こっそり屋敷を抜け出し王都へ向かう。

推奨LV 8

行動チャート

1 ラント

2 東ラント街道

北や西ラント道と比べ、出現するモンスターがやや手強くなっている。こちらの戦力は、アスベルとソフィの2人だけなので、アップルグミやおにぎりなどの回復アイテムを多めに準備しておこう。

3 バロニアへの連絡港

4 バロニア

5 北バロニア道

6 バロニア

リチャード合流後は、バロニアの武具屋と騎士学校前、北バロニア道の丘を見て回ることになる。なお、北バロニア道の東へは現時点では進めないので、オーレンの森へ行くことはできない。

7 王都地下 BOSS

STEP4

東ラント街道でマニュアルの書を入手!

まずはリチャードたちを追って、バロニアへ向かう。東ラント街道にある小屋では、マニュアルの書が手に入るが、すでにマニュアルの書を持っている場合は、代わりに100ガルドが入っている。バロニア到着後イベントを進めると、ディスカバリー「免罪の水」を発見でき、マップを切り替えるたびに免罪の水が採取可能だ。

POINT 1 隠し扉を見つけて地下道を進め!

抜け穴から聖堂の内部に入り、正面の壁の左側を調べると王都地下へと進入できる。このダンジョンは道が非常に狭く、モンスターを避けて通るのが難しい。それだけバトルも多くなるので、あらかじめアイテムの補充をしておき、1回戦ごとに万全の状態に回復しながら先へと進もう。

ディスカバリーチェック!



「ウィンドル牛」と「免罪の水」では、それぞれミルクと免罪の水が採取できる。

ディスカバリー名	場所
ウィンドル牛	東ラント街道
大緑翠石	バロニアの広場
免罪の水	王都地下

グルーヴィーチャット発生リスト

チャット名	時期	場所
むりやりしないで	②	東ラント街道、ラント入口付近
ヘンは楽しい?	②	東ラント街道小屋付近
ビアスには勝ったのに	②	ディスカバリー「ウィンドル牛」
ぷかぷかの指輪	④	バロニアの宿屋
王の騎士	④	バロニアの宿屋
物知りだろ?	④	ディスカバリー「大翠緑石」
ヒューバートを忘れてる	④	バロニアの宿屋
お前は何でも知ってるな	⑦	ディスカバリー「免罪の水」
やっつけてやるぞ!	⑦	王都地下にある、大きな石の扉付近
約束は守る	⑦	王都地下のボスと戦い直前

BOSS バロンバット

まずはザコを一掃!

ここのボスは、バット2体をお供として引き連れている。バット自体はこのダンジョンに出現する通常のモンスターと変わらないので、問題なく倒せるだろう。ただし、バロンバットの超音波を放つ攻撃を受けると、硬直して2秒ほど身動きが取れなくなる。そのあいだに、バットから集中攻撃を受けると戦闘不能になりかねないので、まずはバットを先に倒してしまおう。バットをすべて倒したら、バロンバットの攻撃をガードやステップでかわしつつ攻めていこう。バロンバットの弱点である打撃属性は仲間全員が持っているので、比較的簡単に倒すことができるはずだ。なお、この戦闘後、イベントが進み物語は青年期に突入する。

HP	弱点	アイテム
1056	獣、飛行、打撃	サフラン、指輪

『テイルズ オブ』大好き攻略班による『TOG』座談会 ストーリー編

今回の主人公はどうですか?

ライターA・O(以下、A):キタキタキター! 『テイルズ オブ』の最新作! 『TOG』の主人公のアスベルは明るくて元気な男の子! ってカンジですね。青年期になると、騎士らしくしっかりしているけど。

ライターDeep(以下、D):そうね〜。でも、俺は子どものアスベルを見てると、ハズかしいというか、身もだえしたくなる感覚に襲われたよ。あの周りを見てない無鉄砲っぷりが……昔の自分を見てるみたいで(笑)。

A:まぁ、そこらへんは誰にでもある若気の至りってことで(笑)。で、やんちゃな子どものころと比べて、青年になったアスベルは落ち着いた感じになったじゃないですか。

D:幼少期を見ているから、「あぁ、あんなやんちゃ坊主が、こんなに礼儀正しいイイ男になっちゃって……ホロリ」なんて気分になるよね! バトルでも、礼儀と一緒にバースト技を覚えてかなりカッコよくなった。

A:ですね。バースト技を覚えると、攻撃のパターンが一気に増えてバトルがすごく楽しい! 抜刀しながら攻撃とか超燃える!

子どもから大人へ、7年での変化

D:7年経ったというだけあって、アスベルの外見もかなり変わったよね。子どもらしさが抜けて、凛々しく。

A:ヒューバートはちょっと冷たい感じが。シェリアは、健康的美少女に育ちましたね。

D:胸元に目が行っちゃうのは男のサガ。え? 俺だけ?

A:自分はスカート丈の短さにドキッとしましたが(笑)。

D:アスベルたちの外見の変化以外にも、ちらほら違いがあるよね。ラントにいる人たちが、7年ぶん成長してるのはナカナカおもしろかった。

A:恋人募集中のおねえさんが普通にオバさんになってて、年月の重さを感じました(笑)。橋の近くにいた子どもも大きくなってましたね。

D:ほかには、バロニアへの連絡港にいた航海士の夫婦もセリフ変わってたよ。「7年経っても、何も変わってない」って(笑)。バロニアの騎士学校前にあるディスカバリー「伝説の校長の像」も幼少期にはなかったし、もっと探せば、まだまだ違いが見つかりそうだね。

A:でも一番変わったのは、アスベルやシェリアたちの関係かな〜。なんかギクシャクしてるし。

D:正直、7年ぶりに再開したシェリアの態度は、心にグサッとくるものがあったなぁ(´・ω・`) 7年の溝はナカナカ深いってことっすな。

A:まぁ、その関係がどうやって修復されていくかも、今後のストーリーの見所ですね。

D:これだけ先が気になるゲームも、なかなかないですよ!



マリク教官の教育的指導!

ん、アスベルどうした? ほう、それは「ガラスフィア」か、懐かしいな。俺も子どものころよく集めたものだ。そういえば、お前が騎士学校に来たときもいくつかガラスフィアを持っていたな。あれはたしか、売ってしまったんだったか……。まぁそのおかげで、幼少期から青年期になったときに、所持金がガラスフィアの個数×100ガルド増えたわけだし、子どものオモチャもバカにはならないな。

STEP 4 青年期 オーレンの森〜ラントの裏山

王都地下の事件から7年。青年アスベルは、騎士学校の実地任務で教官のマリクとともにオーレンの森を訪れる。

推奨LV 11

行動チャート

① オーレンの森 BOSS

★スタイルシフトLMBS▶P.158
★エレスポット▶P.162

青年期突入と同時に、バトルが発生。その後、森の奥にある村を目指す。なお、道中にある岩を落としておくと、帰り道が楽になる。

② 北バロニア道

バロニアを目指し北バロニア道に出ると、マリクからワールドマップを譲り受ける。

③ バロニア

★街の依頼、スタンプ
かめにんマーチャント▶P.162

酒場でイベント後、騎士学校へ。その後、ラントへ向かう。騎士学校にある宝箱のパスワードは、"タカラバコ"。

④ 東ラント街道 BATTLE

道中にある小屋前でイベントバトル。ここからシェリアが仲間になる。

⑤ ラント

⑥ 北ラント道 BATTLE

北ラント道を西に進むと、フットソルジャー＆マークスマンとのバトル発生。

⑦ ラントの裏山 BOSS

アヴァクームを引き付けつつ裏山の花畑へ。 アヴァクームと接触するとバトルになるが、一定ダメージで強制終了。

STEP5

さまざまなシステムが登場!

青年期に入るとバースト技や「エレスポット」など、さまざまなシステムが登場する。どれも非常に便利な要素なので、使用可能になったら積極的に用いてその後の冒険に役立てよう。ちなみに「かめにんマーチャント！」を楽しむには、DS本体が必要となる。



◀エレスポットの自動回復は、超便利!

POINT 1 宿屋で依頼をこなしてSPを大量ゲット!

青年期になると、各街の宿泊施設で、その街の住民からの依頼を受けることができる。この依頼を達成すると、称号の成長に必要なSPを大量に入手できるだけでなく、ガルドやアイテムなども貰えて一石二鳥！街に着いたら、まずは依頼を確認するのがオススメだ。なお、依頼で得られるSP量が、現在設定している称号に必要なSP量を超えていた場合、余分なSPは無駄になってしまう。獲得SP量が多い依頼をこなす際には称号を確認し、場合によってはほかのものに付け替えよう。

POINT 2 2つのボス戦に備えてバースト技を使いこなそう

青年期では、すべてのキャラがバースト技を使えるようになる。なかでも、アスベルの帯刀術（Arts技）と抜刀術（バースト技）の切り替えは、自身のHPを回復する手段としても使えるので、非常に重要。P.157のシステム解説を参考にして、バースト技を使いこなそう！

グルーヴィーチャット発生リスト

チャット名	時期	場所
実地任務への思い	①	オーレンの森の入口
混ぜろよ安全	①	ディスカバリー「モリノ花」
実力のほど	①	オーレンの森のボスと戦い直前
騎士の資質	②	ディスカバリー「茶畑」
忘れられない出来事	②	少年期にリチャードと訪れた丘
答えは決まっています	③	バロニアの宿屋
アタリ付き	③	ディスカバリー「アイスキャンディー」
像の前で想う	③	ディスカバリー「伝説の校長の像」（シェリア合流後）
埋まらない溝	④	東ラント街道小屋付近
止まった時間	⑥	北ラント道、裏山入口付近
大切に感じてた?	⑥	北ラント道、裏山入口付近
素直にならない	⑥	北ラント道、裏山入口付近



ディスカバリーチェック!

「伝説の校長の像」で発生するチャットは、シェリアと合流後しか発生しない。このチャットを見たい場合は、シェリア合流後に訪れよう。

ディスカバリー名	場所
モリノ花	オーレンの森
茶畑	北ラント道
アイスキャンディー	バロニア北出口付近
伝説の校長の像	騎士学校前

SUB EVENT サブイベント扱いの依頼

今回の範囲で受けられる依頼のうち、バロニアの「騎士団の書類」とラントの「摘んだ花」はサブイベント扱いとなっている。なお、「騎士団の書類」を達成するとアスベルの称号「ヴィクトリアの教え子」が手に入る。

場所	依頼品	SP	報酬	貴重品の入手場所
バロニア	騎士団の書類	1149	アイアンソード	酒場の左下
ラント	摘んだ花	1149	アイアンリスト	アヴァクーム戦後、自宅前の花壇

BOSS ソラヌス

光の術技で「暴星」の力を破れ!

アスベル1人でのバトルなので、早めのHP回復を心がけたい。このボスは、戦闘中のイベントで習得する「雷斬衝」以外の攻撃ではひるみにくいので、この技を起点に攻めていこう。また、「！」マークが表示される敵の攻撃はこちらのガードを崩してくるので、サイドステップで避けたい。

HP	弱点	アイテム
1874	獣、暴星	ベルベーヌ

BOSS アヴァクーム

ボスの前面は危険! 背後から攻めよう

直前のイベントでソフィ似の少女が仲間になる。このボスは、前方から横にかけて広い攻撃範囲を持ち、ガードを崩す攻撃も使ってくる強敵。さらに、前方高射程の大砲攻撃を受けると、まれに封印の状態異状になる。これらのことから、基本はボスの背後から攻撃していくのがベストだろう。

HP	弱点	アイテム
3624	機械、衝撃、マヒ	コモンメタル

STEP 5 青年期 ラント〜ラント(襲撃)

国境付近に陣営を張るフェンデル軍に夜襲をかけるため、海辺の洞窟へ集まるラント兵。だが、思わぬ展開が！

推奨LV 14

行動チャート

① ラント

自宅の庭、自室、執務室でイベントを見たあと、北ラント道にある海辺の洞窟へ向かう。執務室にある宝箱のパスワードは、"アストン"。

② 北ラント道

③ 海辺の洞窟 BOSS

北ラント道を西に進み、フレデリックを救出した場所を左折。道なりに進むと海辺の洞窟に到着する。入口近くにかめにんがいるので、回復アイテムなどを購入しよう。

④ 北ラント道

⑤ ラント(襲撃) BATTLE

ラントに入るとイベントが。パーティが解散され、 ヒューバートと2人でマークスマン×4とバトル。 マークスマンは打撃や衝撃に弱く、 アスベルの攻撃が非常によく効くので、苦労はしないだろう。

次号に続く…!

海辺の洞窟に挑む前に、ラントで準備を整えよう!

このタイミングで、サブイベントが発生する依頼「摘んだ花」が達成可能となる。ラントに入った時点でシェリアが離脱してしまうが、そのあいだに依頼をこなしてもシェリアにSPが入るので、ご安心を。また、自室でのイベントを見たあと自分のベッドで休憩すると、ユーザーズブックのトラベルには登録されないものの、ちょっとしたイベントを見ることができる。次に挑む海辺の洞窟は広いダンジョンなので、デュアライズで武具を強化するなどの準備を整えておこう。

グルーヴィーチャット発生リスト

チャット名	時期	場所
息苦しいな	③	入口突き当たりの光の所（「素直にならない」を見ている）
水の先へ進め	③	海辺の洞窟・ヒント 最初の水に飛び降りた直後
図鑑の思い出	③	ディスカバリー「光霊蟲の棲家」
素直さん	③	ディスカバリー「毒海草」
あの、それ以上やっても無駄ですよ……	③	海辺の仕掛けに10回潜ったら発生
俺だけだ!	③	出口付近
風のように走れ	④	ディスカバリー「争いの名残」
ラントへ急げ	④	北ラント道、裏山入口付近

POINT 1 水中移動で現在地を見失うな!

海辺の洞窟では、フロアとフロアのあいだを水中移動で行き来する。水中の移動は自動で行われるため、現在地を見失いやすい。右のマップを見ながら、慎重に進んでいこう。ここに出現するモンスターのうち、グリーンスライムは極端に術防御力が高く、ウォータエレメンタルは極端に防御力が高い。戦う敵によって攻撃手段を変えよう。





ディスカバリーチェック!

海辺の洞窟では、「光霊蟲の棲家」と「毒海草」が発見できる。このうち、「毒海草」からはダークボトルなどの素材となる毒海草の採取が可能なので、いくつか採取しておこう。

ディスカバリー名	場所
光霊蟲の棲家	海辺の洞窟
毒海草	海辺の洞窟
争いの名残	北ラント道国境付近

BOSS クィーンスライム

ボスのHP半分以下からが本番!

このボスは、バトル開始＆HPが一定以下になるごとに子分のグリーンスライムを数体ずつ生み出す。放っておくと、どんどん数が増えていくので、仲間の作戦を「リーダーに続け」にし、子分を優先的に倒していこう。また、ボスはHPが半分以下になると攻撃頻度が高くなり、地面にダメージ判定が一定時間残る毒液を使いだす。毒液を受けると猛毒状態になることが多いので、そうなったらすぐさまHPを回復するように。なお、ボスは斬撃やマヒが弱点なので、アスベルやシェリアのバースト技を中心に使っていこう。

HP	弱点
4320	不定形、斬撃、マヒ、火傷
アイテム	カモミール

アスベルたちの運命は…!? 以下次号!!

※操作の表記は基本的にクラシックコントローラPROに準じています。

システム解説 バトル&成長の2パートで分析!

バトルのポイントとなるCCの基本や応用に加え、称号を使った『TOG』独自の成長システムを徹底解説!

SYSTEM.1 バトル

CCの基本情報と各アクションの使いどころを把握して、実戦に役立てていこう。

チェイン・キャパ(CC) あらゆる行動で使う行動値!

CCとはキャラクターが特定のアクションを起こすために必要な行動値のようなもの。CCの量は装備している武器で決まり、バトル中のさまざまな行動で増減していく。攻撃やアラウンドステップを行う際はCCを消費する必要があるので、バトルではCCをどう増やしていくがポイントとなる。バトルを有利に進めるためにも、しっかりとCCの基本を学んでおこう。

CCの基本

- 攻撃手段で消費CCが決まる
- CCはバトル中の行動で増減する
- CCの上限値、下限値は武器で決まる
- バックアタックに成功すると下限値が+1の状態でスタート

CCを自在にコントロールするためのポイント

POINT 1 アクションごとのCC消費量を覚えろ!

CCの消費量はアクションごとに決まっている。バトル中にCCを消費する行動は基本的に攻撃とアラウンドステップだけだが、なかにはフリーランなどの例外も存在。バトル中はこれらの行動を状況ごとに使い分けていくことがポイントなる。なお、通常移動と防御にはCCを消費しない。

■アーツ攻撃(CC1~4)

すべてのキャラクターが1~4までのCCを消費するアーツ技を所持。連携ルートが決まっており、好きな順番に技を出せないのが難点だが、消費が1から攻撃可能だ。

■アラウンドステップ(CC1)

アラウンドステップのCC消費はすべて1で統一。1回ごとの消費は低いが、連続で使うとすぐにCCは尽きてしまうので、むやみに連発してCCを無駄にしないように。

■バースト攻撃(CC2以上)

バースト技は最低2以上CCを消費。アーツ技と異なり好きな技を自由に発動できるのが特徴。上級攻撃術などの強力なバースト技は、CCの消費量が多くなってくる。

■スキルのフリーラン(CC1~)

フリーラン使用中はCCが徐々に減少。フリーラン中にCCがゼロになってしまうと、歩き状態に移行する。この状態はスキだらけなので一度止まってCCを回復しよう。

CHECK CCは宝石でも増やせますよ!

CCの上限値は装備武器で決定するが、スキルや宝石を利用することで序盤からCCの上限値をある程度増加できる。ソフィの「穿光」など、消費CC4のアーツ技をコンボに組み込みたい場合は、これら効果を積極的に活用していこう。

オススメの効果

効果名	特徴
エクシード	上限CCを増加
ライズ	下限CCを増加
リフォース	CCの回復速度を増加
リベンジ	防御時にCCが増加

POINT 2 バトル中の行動でCCを回復できる!

何も行動しなければCCは自動的に回復していく。ただし、バトル中に特定のアクションを決めれば一定量の数値が回復するので、うまくアクションを成功させていけば、途切れることなく攻撃を仕掛けていくことも可能。右で紹介しているアクションを行えばCCは回復するので、チャンスがあれば狙っていこう。

CC回復手段の例

1 アラウンドステップから攻撃する

もっとも簡単なCCの回復方法がこれ。ただし、回復量は1固定なので結果的にCCのプラスマイナスはゼロ。フロントステップやサイドステップから、素早く攻撃を行う際に利用していくのが正しい使い方といえる。

2 敵からの攻撃をガードする

敵の縦攻撃をサイドステップで回避。または、横攻撃をバックステップで回避した時にCCが3回復する。この回復量はダメージ受けずに回避を成功させるごとに+1され、最大で8まで回復量を上昇できる。

3 気絶させた相手にアーツ技の初段をヒットさせる

敵が気絶している状態で、アーツ技の初段をヒットさせることでCCが回復。回復量は難易度で変更し、ノーマルの場合は4~8のCCを回復できる。注意点としては、あくまでもアーツ技の初段をヒットさせなければならないので、コンボ中に敵が気絶したのを確認したら攻撃を即座に中断してアーツ技を当て直そう。気絶状態はクリティカル攻撃を発生させることで、高確率で引き起こせる。ソフィの「センスフレア」を活用すれば、意図的に発動させることも可能だ。

POINT 3 クリティカルゲージがMAXになるとCCの上限値がアップ!!

CCの上限値はクリティカル攻撃を発生させることで増加する。クリティカル攻撃はクリティカルゲージを満タンまで溜めれば発生するので、まずはこのゲージの溜め方を解説していこう。



このゲージがMAXでクリティカル!!

CASE1 敵の攻撃を回避する

CC回復アクションと同様、サイドステップやバックステップなどの回避エフェクトを成功させればCゲージが増加。フロントステップ以外のアラウンドステップは、無意味に連続で使用するとクリティカルゲージが低下してしまう。

CASE2 一定時間防御行動を取る

防御行動の特殊エフェクトが発生するごとにCゲージが増加。ただし、3回目のエフェクト以降は過剰防御と判断されクリティカルゲージがドンドン低下していく。一度防御を解除して攻撃を行えば、再びクリティカルゲージを溜められる。

CASE3 攻撃をヒットさせる

クリティカルゲージを溜めるためのオーソドックスな手段。このゲージは攻撃を連携させればさせるほど増加していので、宝石やスキルなどの効果でCCの上限値を増やして、多くのコンボ攻撃をつなげられるようにしよう。



◀コンボ中にクリティカルが発生して敵が気絶したら、アーツ技を当て直してCCを回復させよう。

CASE4 敵を撃破する

クリティカルゲージは、敵を撃破したときに一番増加する。敵を1体倒すと約半分ほどのゲージが増加するが、すぐバトルが終了してしまう通常のモンスター相手では少々活用しにくい。多数の仲間を引き連れてているボス戦などで、これを利用して素早くCCの上限値を上げよう。

CHECK バトルスタート時のCCっていくつなの?

簡単に解説すると、バトルスタート時のCCは装備している武器の下限値から始まる。ただし、初期CCの数値は6以下にならない。武器のCCが6~8ならばバトル開始時のCCは6。武器のCCが3~6の場合はバトル開始時のCCは6からのスタートになる。バックアタックに成功すれば、CCの下限値を+1して始められるので、これもうまく活用したい。

マリク教官の教育的指導!

クリティカルゲージが増加する方法は上で解説したとおりだが、それとは逆にクリティカルゲージが減少する行動があることも忘れるなよ。具体的には「ダメージ受ける」「アイテムを使用する」「状態異常になる」「フリーランを行う」「同じ技を連続使用する」などだ。ほかにもさまざまな条件が存在あるが、基本的にはこれらを覚えておけば問題ないだろう。クリティカルゲージが低下している時に攻撃を受けると、CCの上限値が低下するから、クリティカルゲージの残量にはつねに気を配っておけ。

『テイルズ オブ』大好き攻略班による『TOG』座談会 バトル編

『TOG』はバトルが熱い!

これはさかのぼること1週間前の話。
AO(以下A):ガラガラッ…! ピシャ!(ドアを閉める音) う~、相変わらず編集部は寒いな。てかボクしかいないし。Deep(以下D)もいないや。ん……あれは?(数時間後……)
D:いやー、悪い悪いさっき野生のブタザルモドキを見つけちゃってね~。すっかり遅くなっちゃった☆ あれ、AO何してんの?
A:あ、Deep。いやー、ついさっき編集Oさんからこれ渡されちゃってさ。
D:そ、それは『テイルズ オブ』シリーズの最新作『TOG』!
A:君を待ってたらガマンできなくて、ついプレイしちゃったよ。
D:マジかよ、俺にもちょっと見せて。
A:別にいいよ。ヒロインのソフィがカワイイんだ。少し、体が細いけど…。
D:確かにちょっと細いな(汗)。でも、これが最近の流行かもしれんぞ!?
編集O(以下O):ってバカ!
A&D:うわぁっ! 編集のOさん!
O:あのね、君達。そうじゃないでしょ! モニターが4:3なのに比率が16:9になってるよ! そりゃ、体も細く見えるはずだよ。
A:あれ、本当だ。このモニターでプレイするのは初めてだったから気づきませんでした(汗)。
O:まったく……。これから君たちには『TOG』攻略をお願いするんだから、しっかり頼むよ本当。
A&D:はーい。
O:で、初プレイの感触はどうよ?
A:やっぱりバトルの爽快感がハンパないですね! CCシステムもPS2版『TOD』から、さらに遊びやすく洗練されています。行動しなければCCが自動的に回復するのがイイ!
D:スタイルシフトもおもしろいシステムだよなー。CCさえあれば、どんな技も自由に連携できるのがいいよね。「魔神剣」の連続、超~楽しいです。
O:アラウンドステップの使い心地はどんなもん? 気になってるんだよね。
A:攻撃、防御に大活躍ですね! 今回もフリーランはあるんだけど、CCの減少が恐ろしく早いので最初のうちは全然走れないです(汗)。けど、今回はアラウンドステップがあるので、これを使えばバトルフィールドを縦横無尽に駆けめぐれます!
D:うまく使えば攻撃を回避できるのもいいよね。あの回避モーションは、メチャメチャかっこいいわー。
O:初プレイは好感触ってことだね。今後はキャラ攻略も予定しているから、しっかりプレイしておいてねー。あと、何か注意するべきことはある?
A:モニターに対応した画面の比率に変えることを忘れないことですね。4:3のソフィ、本当にカワイイっす♪
O&D:それはもういいっつーの!!
こうして2人は締め切りを守るための戦いへと身を投じるのであった……。

スタイルシフト　アーツ技（ⓐボタン）とバースト技（ⓑボタン）は目的別に使い分けろ!

『TOG』のキャラクターはそれぞれ、アーツ技とバースト技という2つのバトルスタイルを持っている。二つの技の特性はキャラクターごとに決まっており、バトルではこれらの技を状況に応じて使い分けて戦っていく。ここでは、2つのスタイルの基本知識と応用方法を解説していこう。



◀アスベルはバースト技を使うことで性能が変化する。

アーツ技の特徴

- 技の発生が早くスキが少ない
- 技の連携ルートが決まっている
- 技の入れ替えができない

全キャラ共通で、最初からCC4までのアーツ技を所持。CC1の技はスキが少なく、方向スティックで攻撃モーションが変化する、いわゆる通常攻撃的な存在だ。アーツ技の攻撃は、すべて攻撃の数値がダメージに影響する。

バースト技の特徴

- 技の発生が遅いものが多い
- 術を使用できる
- 技の入れ替えが自由にできる

バースト技はキャラごとに使用技の性質が異なり、特徴的なのは術を使えることだ。術技は左スティックの4方向に自由に設定できるので、自分好みの連携を組み立てやすい。なお、バースト技のダメージは、すべて術攻の数値が影響する。

スタイルシフトを狙う目的

❶技を組み合わせて使うことでコンボの幅を広げる

発生は早いが連携ルートが限られてるアーツ技。そこにバースト技を組み込むことで、幅広い連携攻撃が可能になる。武器の上限CC量と術技のCC消費量を計算し、最適なコンボ見つけよう。

CC残量が8ある場合のコンボ例

①	アーツ技（CC1）	➡ アーツ技（CC2）	➡ アーツ技（CC3）	➡ バースト技（CC2）
②	アーツ技（CC1）	➡ アーツ技（CC2）	➡ バースト技（CC2）	➡ バースト技（CC3）

❷相手の性質を見極めて対応した術技を使う

敵の多くは斬撃属性に弱いなどの弱点を持っている。アーツ技とバースト技を使い分ければ、多くの弱点を突くことができる。さらに「アーツ技に弱い」「バースト技」に弱いなど、技の性質自体が弱点の敵も存在するので、敵と戦う場合は小まめにRボタンで弱点情報の確認を行おう。

❸回復術や支援術によるサポートを行う

強敵との戦いでは、回復術や支援術が必要な場合が多い。バースト技を使わなければ術は使用できないので、回復術を使えるシェリアやソフィたちは必然的にスタイルシフトを多用することになる。回復に不安がある場合は「作戦」の設定で回復頻度の優先度を上げておこう。

アラウンドステップ　敵の攻撃を見極めて選べば強力な武器となる!

アラウンドステップはCCを1消費して行う移動アクション。ステップの種類は前方、後方、左右の3つが存在し、敵の攻撃が当たる直前でステップを行えば、回避エフェクトが発生してCCが回復する。3つのステップが持つ特性を理解して戦術に組み込めば、バトルを有利に進めれられる。防御ボタン＋Lスティックでステップを発動すれば、ステップ後のスキを防御で軽減できるのでオススメだ。

ステップの種類とその応用例

フロントステップ（Lスティックorコントロールスティックを↑方向にはじく）

ターゲットの方向に向かってステップを行う。ほかのステップより難易度が高いが、回避行動によるCC回復も発生する。また、前進中は相手の飛び道具を無効にする特性を持つ。

応用例　敵との間合いを一気につめる
ターゲットに向かって前進する特性を利用すれば、素早く攻撃を仕掛けられる。 アクション効果でCCも回復するのでリスクなく攻撃可能。

バックステップ（Lスティックorコントロールスティックを↓方向にはじく）

主な目的はターゲットの横攻撃を回避すること。回避後は敵との距離が多少離れてしまうので、ターゲットの攻撃動作が終了しないうちに素早く近づき反撃を行おう。

応用例　敵との間合いを離す
バックステップは連続して行えば、敵との距離を簡単に離せる。術攻撃がメインのキャラは、バックステップをドンドン活用していこう。

サイドステップ（Lスティックorコントロールスティックを←or→方向にはじく）

使用するとターゲット中心に左右へ回り込むことができる。主な目的は縦攻撃を回避すること。バックステップと違い回避後に敵との距離が離れないので、素早く反撃に移れる。

応用例　攻撃の態勢を維持する
回避後に敵から離れないことを利用して攻撃を維持できる。攻撃回避を繰り返し続けることで、CCの回復量もアップさせることができる。

防御　防御時の特殊効果を活用!

受けるダメージを軽減してのけ反りを回避できる防御。『TOG』では防御を続けていると防御の耐久値が減ってガードブレイクしやすくなっていくが、防御を続けた時間によって青→緑→赤のエフェクトが発生し、色ごとにさまざまな特殊効果を得られるようになる。ちなみに、それぞれの特殊効果が発揮されるのはすべて攻撃の初段のみ。また、低下した耐久値は防御を解除しても回復しないので、回復させたい場合は再度攻撃を行うか攻撃を受ける必要がある。

ガードの変化　青→緑→赤→ガードが崩される



青	
効果	クリティカルゲージの上昇量アップ
発生までの時間	約1秒

発生の早いアーツ技とセットで

防御してすぐに発動してくれるのが利点。なるべくこの効果を付加させて、小まめにCゲージを溜めるクセをつけておきたい。攻撃を仕掛ける際は、発生の早いアーツ技をフロントステップと合わせて使うのがオススメ。そこからコンボ攻撃につないで、Cゲージをさらに溜めていこう。



緑	
効果	短時間の鋼体効果が付加
発生までの時間	約1.5秒

鋼体効果を利用してバースト技を使う

緑のエフェクトが発生後、攻撃発生時に一瞬だけ鋼体効果が付加される。注意点としては鋼体効果が発生するのは、あくまでも攻撃の瞬間のみということ。この効果を利用すれば、発生の遅いバースト技をコンボの始動技に使えるので、普段決めにくいコンボも狙っていける。



赤	
効果	ガードブレイクの効果付加
発生までの時間	約2秒

チャージ後は素早く攻撃を!

攻撃の初段がガードブレイク攻撃なるが、この状態だと防御の耐久値がかなり下がっている。うかつに敵の攻撃を防御せず、各種ステップからの攻撃で素早く攻撃を仕掛けよう。ガードブレイクによる攻撃は、防御できず必ずヒットするのが利点。回避が高い敵は有効な攻撃手段だ。

エレスライズ　有利にも不利にもなるバトルの切り札的ゲージをマスターしよう

「エレスゲージ」は味方と敵の両方のゲージが設定されており、満タンになると「エレスライズ」が発動する。発動中はCCの消費がゼロとなり、味方全員が鋼体状態となる。敵のゲージが満タンになると「エレスブレイク」が発動し敵に同等の効果が発生する。



◀バトル中に溜まったエレスゲージは、バトル終了後も持ち越される。

POINT1 エレスゲージの増やし方

エレスゲージは攻撃をヒットさせる、防御or回避を行う、敵を撃破するといった行動で増加する。溜まった瞬間に自動的に発動するので、調整してボス戦などで使用したい。



◀バックアタックすることで初めから、ゲージが少し溜まった状態でバトル開始できる!

POINT2 エレスライズorブレイク時の行動指南

❶秘奥義を発動する（秘奥義の習得が必要）

秘奥義を習得した状態でエレスライズすると秘奥義ゲージが表示される。このゲージは攻撃を行うことで増加していき、少しでも残っていれば連携中にLボタンを押すことで秘奥義を発動できる。

❷エレスブレイク時の基本はガード

エレスブレイク発動時はエレスライズ同様、鋼体効果が付加される。敵に攻撃を仕掛けるのは危険なので、効果が切れるまでガードするのがオススメ。ただし、攻撃を与えることでエレスブレイクの効果時間を減らせるので遠距離から攻撃を仕掛けるのもアリだ。



マリク教官の教育的指導!

使い手によってバトルスタイルはさまざまな種類がある。ここでは俺がアスベルたちのスタイルの特徴を補足しておこう。【アスベル】帯刀技／抜刀術：帯刀状態と抜刀状態で攻撃モーションと特性が変化【ソフィ】格闘技／再生術：溜め攻撃を可能なアーツ技を覚える【シェリア】投剣技／神聖術：短剣による遠距離攻撃と範囲の広い回復術が得意【マリク】操刃技／攻撃術：投擲した武器を遠隔操作が可能。強力な攻撃術を操る。

キャラクター別術技データ

今回の攻略範囲で操作できるキャラの性能や術技データを紹介。それぞれの戦術についても解説していくので、参考にしてほしい。なお、幼少期はソフィ以外のキャラはバースト技が使えない。



高いHPを生かして、前線で戦っていこう！

幼少期のアスベルは命中率のパラメータが高く、攻撃をヒットさせやすい。HPも高めで最前線で戦うのに適した能力だが、回避力が低いのが唯一の難点。敵の攻撃は防御やアラウンドステップで、しっかりと避けていこう。「やあっ」はLスティック↑の攻撃の発生が早く、コンボの始動にオススメ。敵が1体のときは「やあっ」→「れっくうざん」までつなぎ、敵が集団で固まっている時は「やあっ」のLスティック←→攻撃から「せんほうしょう」につないで全方位を攻撃していこう。

オススメコンボ
やあっ（Lスティック←→）→せんほうしょう→れっくうざん

CCの消費は6。「せんほうしょう」の攻撃範囲が広いので対集団戦に役立つ。最後は「れっくうざん」につないでダメージとコンボ数をアップ。「やあっ」は発生の早いスティック↑か、範囲の広いスティック←→攻撃を状況で使い分けよう。

■アスベル（幼少期）の習得術技リスト

名称	CC	習得称号	効果
やあっ	1	初期術技	始動アーツ技。Lスティックの方向でモーションが変化。打撃属性
たあたあっ	2	初期術技	すばやい2連攻撃。打撃属性
ばっかいしょう	2	わんぱく坊主	回転攻撃後、敵を打ち上げる。打撃属性
せんほうしょう	2	わんぱく坊主	2回転して周囲を攻撃。打撃属性
れっくうざん	3	初期術技	縦回転しながら攻撃。3ヒット。打撃属性



「ぐるぐるあたっく」でCゲージを溜めろ！

HPと回避力の高い防御型のパラメータを持つヒューバート。攻撃力も兄のアスベルより高いが、命中率が低く前線での攻撃役としてはやや力不足。「ぐるぐるあたっく」をはじめヒット数の多い技が揃っており、クリティカルゲージを溜めるのが得意。青防御と合わせて使っていこう。しかし、「ぐるぐるあたっく」後はスキが大きく敵から攻撃を受けやすいので、使用する場合は仲間達の攻撃に合わせていきたい。コンボ攻撃を仕掛ける場合は発生の早い、Lスティック↑の「えいっ」から始動しよう。

オススメコンボ
えいっ（Lスティック↑）てやてやっ→ぐるぐるあたっく

CCの消費は6。ⓐボタンを連打しているだけで出せるお手軽コンボ。「ぐるぐるあたっく」後のスキが気になる人は、「てやてやっ」を「くろすぶれいど」に変えれば敵を吹き飛ばせる。その場合「ぐるぐるあたっく」につながらない。

■ヒューバート（幼少期）の習得術技リスト

名称	CC	習得称号	効果
えいっ	1	初期術技	武器を振り下ろす。Lスティックの方向でモーション変化。打撃属性
てやてやっ	2	初期術技	3連続の振り下ろし攻撃。打撃属性
こがはざん	2	まじめな弟	上下2段の振り下ろし攻撃。打撃属性
くろすぶれいど	2	領主の次男	木刀を左右に交差して攻撃。相手を少し吹き飛ばす。打撃属性
ぐるぐるあたっく	3	領主の次男	回転して周囲を連続攻撃。打撃属性



素早い連続攻撃と高威力のアーツ技で敵を圧倒！

幼少期で唯一の斬撃属性持ち。装備品の性能が高めなのは、さすが王族といったところ。そのため攻撃力がかなり高く、アーツ技の発生の早さと相まってガンガン敵を倒していける。そのぶんHPがかなり低いので、アスベル以上に防御や回避に気を使っておきたい。「迅節」はすべて発生が早く使いやすいが、ややリーチが短め。確実に当てたい場合は踏み込んで攻撃を行うLスティック↑攻撃を使おう。その後の連携は前方への攻撃範囲の広い「随意」とヒット数が多い「散沙雨」を使い分けたい。

オススメコンボ
迅節（通常）→散沙雨→月閃光

消費CCは6。CC1からCC3まで順に、流れるような連続攻撃となり、見た目にも美しくヒット数も多い。「散沙雨」は左方向に移動しながら攻撃を行うので、うまく使えば敵に囲まれずに戦える。敵との距離を離したいときは「瞬迅剣」を使用すればOK。

■リチャード（幼少期）の習得術技リスト

名称	CC	習得称号	効果
迅節	1	初期術技	素早い斬撃。Lスティックの方向でモーション変化。斬撃属性
随意	2	初期術技	Z字をなぞるように斬りつける。斬撃属性
瞬迅剣	2	初期術技	突き攻撃を行い、敵を吹き飛ばす。斬撃属性
散沙雨	2	初期術技	横に移動しながら連続突き。斬撃属性
月閃光	3	初期術技	月を描くように斬りつける。斬撃属性



スキのない連続攻撃で戦いの中心として動く！

アスベルは、抜刀攻撃後は一定時間の鋼体効果が付き、納刀時にはHPが回復。鋼体効果が切れたまま抜刀状態で攻撃を受けると、しばらく身動きできなくなる。基本は納刀状態で動こう。



◀納刀時のHP回復量は事前の連携数で増加する。

アスベル活用指南 2つの戦闘スタイルを使い分けろ

攻撃はスキの少ない「瞬突」から始めるのが基本。連携中に敵に囲まれたら、抜刀攻撃を使って包囲を脱出しよう。その後、納刀状態に戻って再び「瞬突」から連携を開始。抜刀状態から納刀状態に戻る際、敵が近くにいるとスキの大きい納刀動作が発生するので、納刀時はなるべくバックステップで距離を離そう。

オススメコンボ1
「瞬突」→「潜身脚」→「旋狼牙」→抜刀攻撃

消費CCは7。基本的にはCC8の状態から攻撃を開始して、最後の抜刀攻撃をバックステップでキャンセルしよう。そうすることによって、スムーズに納刀状態へ移行できる。称号「潜身の誇り」で「潜身脚」を強化済みなら、攻撃しながらアイテムを盗めるのもポイントだ。

■アスベル（青年期）の習得術技リスト

種類	名称	CC	習得称号	効果
アーツ技	瞬突	1	初期術技	構えた柄で攻撃。Lスティックの方向でモーション変化。打撃属性
	刹牙	2	初期術技	素早い3連撃を繰り出す。打撃属性
	潜身脚	2	初期術技	足払いからの蹴り上げ。打撃属性。不定形系に強い
	封翼衝	2	初期術技	横に移動からの強打技。打撃属性。飛行、昆虫系に強い
	水影身	2	小智の兵	右に回りこみながら攻撃。打撃属性。水棲、妖魔系に強い
	双衝	3	初期術技	3ヒット目で相手を吹き飛ばす。打撃、衝撃属性
	裂震虎砲	3	クリティカラー	闘気を放ち敵をダウンさせる。衝撃属性。獣系に強い
	旋狼牙	3	騎士候補生など	6ヒットする多段技。斬撃属性。爬虫類、獣系に強い
	砕陣霊臥	3	小智の兵	ヒット後に敵を引き寄せる。人間、精神体系に強い
	葬刃	4	初期術技	神速の居合い斬り。攻撃範囲が広い。斬撃属性。暴星に強い、石化の追加効果
バースト技	魔神剣	2	初期術技	衝撃波を放つ。遠距離から攻撃可能。斬撃属性。無機物、妖魔系に強い。「魔神の誇り」Lv5習得時にⓑボタン押し続けで術技が変化
	衝皇震	2	初期術技	横薙ぎの衝撃波を放つ。斬撃、衝撃属性。「衝皇の誇り」Lv5習得時にⓑボタン押し続けで術技が変化
	雷斬衝	2	イベントで習得	雷撃をまとった斬撃。斬撃属性。暴星系に強い。「雷斬の誇り」Lv5習得時にⓑボタン押し続けで術技が変化
	砕氷刃	2	瞬光剣士	冷気をまとった十字斬りで攻撃。斬撃属性。氷結の追加効果。「氷刃の誇り」Lv5習得時にⓑボタン押し続けで術技が変化

『テイルズ オブ』大好き攻略班による『TOG』座談会 バトル編

キャラクターどんな感じ？

D：スタイルシフトのおかげで、キャラクターを操作するのが楽しいなぁ。てか、ソフィ強すぎ！　加入してから、ずっとソフィを使ってるんだけど、AOは誰を操作してるの？
A：むむむ……。『TOG』キャラたちは全員個性的過ぎて、1人に絞りきれてないのが現状です。でも、メインはアスベルですかね～。帯刀技と抜刀術の使い分けは、やり込めばやり込むほどおもしろくなってきますよ。
D：俺はあんまりアスベル使ってないから聞くんだけど、どんな感じで戦ってるの？　やっぱり抜刀しまくり？
A：うーん。まずはシステムに従ってバンバンスタイルシフトしたほうがいいかなって思ったんで、アーツ技～抜刀攻撃でシメて、その後バックステップで距離を取って納刀……って感じかな。アスベルは抜刀状態の時に攻撃を食らうと、クリティカル攻撃を受けやすいので、攻撃後は納刀モーションにしっかり戻ることが大事です。
D：ほほう。なるほどね～。でも、おもしろさならソフィも負けてないと思うぜ。溜め攻撃、カウンター攻撃といろんな技が揃っているからな。
A：「リベラチャージ」破壊力はマジハンパないですね。食らわされたトータスがかわいそうだと思いましたよ。
D：「双撞掌底破」を覚えたはいいんだけど、溜め技だからコンボにつなげにくいんだよね。なんかいい手はない？　やっぱり、クリティカル攻撃からつなげるしかないかなぁ。
A：軽い敵ならば「双月」で浮かしている最中に溜めを完了させて、コンボに組み込むことは可能なんですがね。いかんせん、トータスは重過ぎて浮き上がらなかったです（笑）。
D：やっぱり相手にするならばトータスだよな。HPも高めで、動きが遅いからコンボ練習に持ってこい。
O：おいおい、いくらなんでもトータス君がカワイソウじゃない（汗）。
A&D：あなたは編集のOさん！
O：え、なんでそんなに驚くの？　君らがまじめにやっているか、ちょっと様子を見に来ただけなんだけど……。
D：いやー、なんかノリでいろいろ盛り上がっちゃいました。
A：Oさんはどのキャラを使ってプレイしてるんですか？
O：やっぱアスベルでしょー。普通は主人公の操作だけだよ。
A：甘い！　甘すぎる。まるでフルーツトマトのように甘すぎますよ、Oさん！　せっかく使っててておもしろいキャラたちがいっぱいいるっていうのに、それを使わないなんて……。そんなんじゃ守りたいモノも守れないよ！
D&O：（『TOG』っぽくシメた!?）
A：よーし、Oさんにほかキャラのよさを伝えるためにも、キャラクター攻略がんばるぞー！
O：ま、まぁ、とりあえずよろしくね。

マリク教官の教育的指導！
お前たち、バトルではしっかりと「ターゲットの確認」を行っているか？　Rボタンを使えば敵のHPや弱点情報をいつでも確認できるぞ。さらにRボタンを押したままⓐボタンで、落とすアイテムや盗めるアイテムなどの詳しい情報を知ることができる。新しい敵に出会ったら、まず「ターゲットの確認」を行うことがバトルの基本だな。どんな強敵にも必ず弱点はある。バトル時はつねに敵の弱点を意識して闘うことを心がけろ。それが騎士への第一歩だ。



攻撃回復なんでもおまかせ！ そのポテンシャルはアスベル以上!?

最大HPは多少低いが、物理攻撃、防御はアスベルに匹敵する。各アラウンドステップと攻撃速度が早く自己強化技を覚えるので、攻防にスキがない。回復技を覚えるのも大きな利点だ。また「双撞掌底破」などの溜め技にはレベルがあり、高いほど溜めの効果が大きくなる。

オススメコンボ

①刀輝→三散→双月→双撞掌底破
②アストラルベルト×2→シェルスロー

①CC消費量は8。「双月」で相手を浮かせている間に「双撞掌底破」の溜めを完了させる。浮かない相手にはそのままアーツ技へつなごう。
②消費CCは9。遠距離から攻撃から発動できるのが強み。バースト攻撃が弱点の相手には特に有効だ。

ソフィの活用指南 スピードと自己強化技を活用して攻撃を仕掛ける

クリティカルゲージ上昇量と命中率が10倍になる「センスフレア」が強力。ここからコンボ攻撃を仕掛けよう。「リペラチャージ」はカウンターの受付時間が短いが、決まれば大ダメージを期待できる。

■ソフィの習得術技リスト

種類	名称	CC	習得称号	効果
アーツ技	刀輝	1	初期術技	手刀で攻撃。Lスティックの方向でモーション変化。斬撃属性
	三散	2	初期術技	拳の3連撃を繰り出す。打撃属性
	鷹爪襲撃	2	記憶喪失の少女	空中から急降下して攻撃。打撃属性。鳥系に強い
	仁麗閃	2	記憶喪失の少女	左方向に移動しながら手刀で攻撃。斬撃属性。人間、暴星系に強い
	双竜脚	2	花の名の少女	素早い蹴りの2連撃。打撃属性。竜族系に強い
	双撞掌底破	2	似ている少女	アーツ技中にⓐボタン溜め押しで発動。敵を吹き飛ばす。打撃属性。昆虫系に強い
	双月	3	初期術技	2ヒットする縦回転蹴り。相手を浮き上げる。打撃属性。暴星系に強い
	殺破衝	3	格闘士	踏み込んで2連撃を行う。打撃属性。妖魔、暴星系に強い
	旋幻舞	3	アイテムゲッター	右方向に移動しながら周囲を攻撃。斬撃属性。不定形、暴星系に強い。
	穿光	4	初期術技	飛び上がり光子のレーザーを放つ。射撃属性。暴星系に強い。マヒの追加効果
バースト技	ファーストエイド	2	初期術技	味方1人のHPを30%～回復
	センスフレア	2	ジョギングランナー	次に使う技の命中率とクリティカルゲージ上昇率を10倍にする
	リペラチャージ	3	抜刀の心得	敵の直接攻撃を防御してカウンターを放つ。打撃属性。爬虫類、人間系に強い
	アストラルベルト	3	抜刀の心得	間合いを詰めて相手を攻撃。攻撃時に鋼体効果が付加。斬撃属性。暴星系に強い
	シェルスロー	3	短剣の心得	上空から光子の短剣を放射状に放つ。斬撃属性。暴星系に強い
	アタラキシア	4	特性少女	自身の状態異常をすべて打ち消す。その後、防止効果が付加される



範囲回復と支援術でパーティのサポート役として活躍する！

術防御力のパラメータはずば抜けて高いが、物理、術攻撃力、物理防御、HPが低く接近戦闘には向いていない。彼女の最大のウリは範囲回復と支援術による仲間たちのサポート。特に「ピクシーサークル」は称号「子妖の誇り」の★1で効果範囲を広くできるので、必ず習得しておこう。

オススメコンボ

①一閃→水蛇牙→清潤
②フラッシュティア→一閃→水蛇牙

①CCの消費は6。大抵の場合はCCが1あまるので「清潤」の終わり際をバックステップでキャンセルし、敵との距離を離そう。
②「フラッシュティア」の拘束力を利用してコンボを狙う。多くの弱点を突けるのが魅力。あまり敵に接近し過ぎずに狙えるのもありがたい。

シェリアの活用指南 アーツ技を使ってCCの上限値を上げろ!

主に味方のサポートが中心のシェリアだが、強力な範囲回復術はどれも使用するためのCCの消費が多い。バトル開始後はまずクリティカルゲージを上昇させ、CCの上限値を上げておきたい。幸いアーツ技はすべてナイフによる遠距離攻撃なので、戦闘能力の低いシェリアでも接近せず安全にクリティカルゲージを溜められる。攻撃の際は「一閃」→「水蛇刀」→「清潤」でコンボを狙おう。

■シェリアの習得術技リスト

種類	名称	CC	習得称号	効果
アーツ技	一閃	1	初期術技	短剣を投げつけて攻撃。Lスティックの方向でモーション変化。斬撃属性
	浄心	2	初期術技	ナイフ投げによる貫通攻撃。斬撃属性。精神体系に強い
	水蛇刀	2	初期術技	短剣を投げつけ敵を引き寄せる。爬虫類系、機械系に強い
	草薙刃	2	見違えた幼なじみ	短剣を前方3方向に投げつける。斬撃属性。植物系に強い
	清潤	3	初期術技	短剣を3連続で投げつける、斬撃属性。人間系に強い
	霊貫	4	初期術技	上空から複数の短剣を投げつける。斬撃属性。精神体に強い
	無限刀	4	買い物上手	前方に多段ヒットする短剣を投げつける。斬撃属性。無機物に強い
バースト技	ピクシーサークル	3	初期術技	範囲内の味方のHPを20%～回復する
	ハートレスサークル	4	料理研究家	範囲内の味方のHPを30%～回復する
	リメディ	3	小さなお世話焼き	味方1人の凍結、石化、鈍足、封印を解除する
	インサイト	4	料理研究家	味方1人の命中を大きく上昇させる
	トリッピング	4	ドレッサー	味方1人の回避を大きく上昇させる
	リリジャス	2	初期術技	ターゲットの小範囲に雷を落とす。水棲、暴星系に強い。マヒの追加効果
	フラッシュティア	3	子妖の誇り	聖なる刻印で範囲内の敵を攻撃。人間、妖魔、暴星系に強い



攻撃術と投てき攻撃で遠距離戦の覇者を目指せ！

投てきと攻撃術による遠距離のエキスパート。物理・術攻撃が高く、遠距離から敵を撃破していける。その反面、物理防御は最低クラスの低さなので、複数の敵に囲まれるとあっという間にピンチに陥ってしまう。アラウンドステップやフリーランを駆使して、常に距離をとろう。

オススメコンボ

①壱心→弐律→参界
②サイフォンタングル→壱心→旋の炎

①CCの消費は6。「参界」のあとは敵がダウンするので、すかさず攻撃術を詠唱して敵の起き上がりに術を重ねよう。敵の弱点属性によっては「弐律」を「旋の炎」に変えても効果的だ。
②距離が近ければ攻撃術からアーツ技の連携も可能。

マリクの活用指南 詠唱キャンセルで投てきのスキを減らす

消費CCが少なく威力の高い「フォトンブレイズ」や「クールスレット」が序盤の主力。強力な攻撃術を使う場合シェリアと同じく大量のCCを必要とするので、アーツ技でクリティカルゲージを溜めよう。マリクは投てきした武器が戻ってくる動作中に術の詠唱を行える特性を持つ。これを覚えておけば、アーツ技後のスキを詠唱でキャンセルして軽減可能なので、うまく活用していこう。



◀初級攻撃術は発生がとても早い。遠距離から連発して攻撃だ。

■マリクの習得術技リスト

種類	名称	CC	習得称号	効果
アーツ技	壱心	1	初期術技	敵に向かって武器を投げつける。Lスティックの方向でモーションが変化。斬撃属性
	弐律	2	初期術技	武器をその場で回転させて、敵を浮かせる。斬撃属性。飛行系に強い
	旋の炎	2	初期術技	炎をまとった武器をその場で回転させる。斬撃属性。植物系に強い
	参界	3	初期術技	武器を落下させ敵をたたきつける。斬撃、衝撃属性。
	四紋	4	初期術技	前方広範囲に武器による投てき攻撃。斬撃属性。妖魔系に強い
バースト技	ロッククランス	2	初期術技	岩の槍を突き出して攻撃。斬撃属性。石化の追加効果
	フォトンブレイズ	2	初期術技	高熱を凝縮して爆発させる。不定形系に強い。火傷の追加効果
	クールスレット	2	初期術技	冷気の帯で攻撃。爬虫類系に強い。凍結の追加効果
	サイフォンタングル	4	時の旅人	漆黒の沼を出現させて範囲内の敵を攻撃。昆虫系に強い。鈍足の追加効果

バトルシステム 上級講座 知っておくと格段にラクになるバトルの豆知識を伝授!

実戦で役立つ『TOG』のバトルテクニックを解説！ しっかりとマスターして、バトルのさらなるスキルアップを目指そう。

STEP1 弱点連携で大ダメージを狙え!

本作では相手の弱点属性を突くことで、その後のコンボ攻撃がすべて弱点属性扱いになる。複数の弱点をすべて突くことでさらにダメージがアップするので、バトルでは常に弱点属性を意識しよう。





▲弱点を突くことで画面右上に追加ダメージのゲージが表示される。ここからさらに別の弱点を連携させることで、ダメージボーナスが増加していく。

STEP2 状態異常を発生させるには?

本作では状態異常も属性として認識され、「敵が対応する状態異状の弱点を持っている」ときのみ発動される。そのため、敵がどの状態異状にかかるかを瞬時に判断が可能。対応弱点への攻撃はたとえ状態異常が発生しなくても弱点としてダメージが上がるため、属性攻撃としても重要な役割を持っている。

STEP3 アラウンドステップを連携に組み込む

攻撃の連携にはアーツ技、バースト技だけでなくアラウンドステップも組み込むことが可能。これを利用すればコンボの最後にバックステップを連携させ、安全に攻撃を終了できる。コンボの際はアラウンドステップ用のCCを残しておくことも考えておこう。





マリク教官の教育的指導!

アスベル。「テクニカルボーナス」を知っているか？ これはバトル中に複数の敵を同時撃破したり、コンボ攻撃を多くヒットさせた時などの条件を満たした時に発生するボーナスのことだ。経験値やSP、ガルドなどの獲得量を増やすためにも、常に狙っていきたいところだな。さらに、一度発生したテクニカルボーナスは条件を達成できないまで継続する。ボーナス効果が上昇するが、そのぶん達成条件も厳しくなっていることを忘れずに覚えておけ。

SYSTEM.2 成長&その他

称号の取得や術技の習得、さらにはデュアライズなど、パーティの強化に欠かせない重要システムを解説！

称号 術技やスキル習得にかかわる！

キャラの成長は経験値によるレベルアップだけでなく、セットした称号で術技やスキルを習得する手段もある。称号はランクが6段階（最終はマスター）あり、バトルで入手したSPが一定値になると、ランクに応じて術技やスキルを習得可能だ。なお、称号にはセット時にステータスアップのような、固有の効果を得られるものもある。

称号の基本
- SPを入手して成長させることで術技やスキルを習得できる
- 装備しただけで発動する固有の効果がある
- マスターで固有効果の性能アップ

称号での術技&スキル習得のポイント

POINT 1 称号を取得できる条件はバトル関係が多い

称号の取得条件は、ストーリーやサブイベントを進めたり、バトルで特定の条件を満たすなど多種多様。とくにバトル関係で取得できるものは数が非常に多いが、そのぶん取得が容易なものも多い。左の表を参考にしてイロイロな称号を集めよう。



▶称号のなかには、特定のブック情報をコンプリートするともらえたりするものもある。

■主な称号取得条件

ストーリーを進める	好きな料理を一定回数使用
特定のサブイベントを見る	一定回数以上エンカウントする
10回以上、10秒以内に戦闘終了させる	所持ガルドが一定以上
キャラのレベルを上げる	プレイ時間が一定以上
術技を特定回数使用する	特定のブックを一定以上埋める
クリティカルを一定回数以上発生させる	特定の状態異状を一定数防ぐ
モンスターを一定以上倒す	戦利品を一定数以上入手
一定回数以上、有効特性で攻撃	アイテムを一定以上盗む
習得したスキルの数が一定以上	一定以上宝箱を開ける
一定以上のコンボでトドメを刺す	数体同時撃破を一定回数以上

POINT 2 成長は1つの称号のマスターにこだわらず色々変えていくのがベター！

称号の成長過程は、称号を切り替えても残る。高ランクになるほど次のランクに必要なSPが高くなるため、基本的に1つの称号をセットし続けるよりも、こまめに切り替えて術技やスキルを多く習得したほうがオススメだ。ただし、ランク5にも魅力的な術技やスキルがあるので、ここでは優先したい要素をピックアップして解説。

優先1 術技が習得できるもの

まず優先して成長させたい称号は、術技が習得できる称号。ただし、例えば「騎士候補生」のランク5で習得する「旋狼牙」が「抜刀剣士」のランク3でも習得可能というように、同じ術技でも称号によって習得ランクが違う術技もある。もし片方で習得している場合、もう片方の項目はその術技を強化する能力へと変わる。

優先2 CC系のスキル

「エクシード」や「ライズ」など、CCの上限がアップするタイプのスキルは、バトル中の行動回数を増やせるのでオススメだ。

優先3 ステータスアップ系

HP+50や回避+のような、ステータスがアップする効果も優先対象。増加量は多くないが、積み重ねると強力になる。

キャラクター別称号成長ガイド 優先して習得したい術技やスキルのある称号を解説



幼少期
- わんぱく坊主
- 誓いの友

「わんぱく坊主」をランク3まで上げると、幼少期に覚えられる術技をすべて習得できる。また、「誓いの友」は装備効果やランクアップで、攻撃力が大きく上昇する。

青年期
- クリティカラー
- 魔人の誇り

敵を吹き飛ばすアーツ技「烈震虎砲」と、下限CC+1の「ライズ」を習得できる「クリティカラー」がオススメ。「魔神剣」の効果を上げる「魔人の誇り」もGOOD。



- 王国の王子
- 誓いの友

幼少期のリチャードも、習得称号は2つのみ。「王国の王子」と「誓いの友」の両方をランク3まで育てていくと、「散沙雨」の威力を最大+20%まで上げることができる。しかも青年期で彼が仲間になった際、この「散沙雨」の枠が別のアーツ技、バースト技に変化しているので、幼少期にランク3まで上げておくと最初から使えて若干オトクだ。なお、「散沙雨」の枠以降の能力は変化しないので、特別な理由がなければそれ以降は幼少期に無理に覚える必要はない。



- 似ている少女（誓いの友）
- ドレッサー
- 格闘士
- 抜刀の心得

優先すべきは、「ファーストエイド」の詠唱時間減少効果に「双撞掌底破」「エクシード」の習得と、戦力アップが期待できる「似ている少女」。さらに、アーツ技を3つ覚えられる「格闘士」や、「ライズ」をランク3で習得できる「ドレッサー」もオススメだ。なお、ソフィは、同じバトルに参加した仲間に対応した称号を取得できる。アスベルと一緒だともらえる「抜刀の心得」は、強力なバースト技が習得可能だ。



- 病弱な子
- 子妖の誇り
- 光の癒し手
- 料理研究家

回復と支援をメインに戦うシェリアは、敵に接近されると詠唱を中断されて厳しい。そこで、まず「病弱な子」で「フリーラン」を習得し、バトルフィールドを自由に走り回れるようにしよう。次に成長させたい称号は、強力な回復術の「ハートレスサークル」を習得できる「料理研究家」。あとは、「ピクシーサークル」の効果を強化できる「光の癒し手」や「子妖の誇り」などの称号もオススメだ。



- まじめな弟
- 領主の次男

幼少期のヒューバートは、取得できる称号は2つだけだ。「まじめな弟」で習得できる「こがはざん」は、同じCC2の「てやてやっ」と比べ、ヒット数が多く攻撃範囲も広い。ヒューバートの武器の1つとなるので、優先的に習得させよう。また、ヒューバートはアスベルと比べてHPが低いので、最大HPを増やせる「ヴァイタル」も覚えさせたい。「領主の次男」でも「ヴァイタル」を習得できる。片方で覚えていたとしても、こちらでも習得させてHPを増やそう。



- 騎士学校教官
- 時の旅人
- 殿下を知る者
- 岩槍の誇り

シェリアと同様に、常に敵から離れていられるよう「騎士学校教官」を育て、「フリーラン」を習得しよう。次に敵に鈍足の状態異状を与えて移動を遅くする「サイフォンタングル」を覚えられる、「時の旅人」を成長させたい。また、マリクの低い防御力を補うため、防御力の上がる「殿下を知る者」や、「ロックランス」に防御力上昇の効果を付与できる「岩槍の誇り」を育てると、バトルがラクになるだろう。



マリク教官の教育的指導！

一度習得した術技は、その術技を覚えるほかの称号で強化できることは説明したが、ここではさらに詳しく解説していく。術技の強化内容は大きく分けて2種類あり、1つ目はダメージ増加や詠唱時間減少など、自動的に効果を向上させるもの。2つ目は、術技使用後にボタンを押し続けるなどの特殊な行動をとることで、術技の効果を変化させるもの。後者は術技そのものを変化させるなどの強力な力を秘めているから、覚えておいて損はないぞ。

『テイルズ オブ』大好き攻略班による『TOG』座談会 成長編

称号イロイロ……てか、多ッ！

D：『TOG』は、称号にイロイロ効果があっておもしろいね。装備するといろんな効果が発揮されるだけでなく、ネーミングとか説明とか個性的なのもかなり多くあるし。
A：そうだね。アスベルの「瞬光剣士」は、これを装備した状態でバトルに勝つと「瞬光剣士をなめるなよ！」ってしゃべりまくりです。耳にタコができるぐらい聞いたよ～（笑）。
D：確かにその称号の装備効果でバトル中の移動速度が上がるから、装備することが多いしね～。あと特徴的なのは、ソフィがアスベル達の技を見て、自分の技としてアレンジするやつ。
A：あれはカッコイイですよね。「抜刀の心得」で習得できる「アストラルベルト」は攻撃範囲が広い、発動が早い、1回ぶんの鋼体もありと至れり尽くせりだし。ほかのキャラに対応したのも、かなり使えるの多いよ。
D：全キャラぶんあるしね～。しかし、称号の数ってホント多いっすな。なにから育てようか悩んじゃうよ。
A：僕は片っ端からランク5まで育ててますね。術技を全部使いたいし。
D：それだと、なかなか次の称号に進めないから、俺はランク3まで育てたら次をセットする感じにしてるかな～。さすがに、マリクは「騎士学校教官」をランク5まで育てて「フリーラン」を覚えさせたけど。
A：こう話してみると、称号の育て方って違いが出るもんなんですね～。

こかめの「かめにんマーチャント！」

D：称号といえば、「かめにんマーチャント！」でも称号が手に入るよね。と言っても、アスベルたちじゃなくてこかめのなんだけど（笑）。
A：あれって取得すると、なんかいいことあるんですか？
D：手に入れたアイテムに応じて称号がもらえるね。ちなみに持ち帰ったアイテムは、こかめにんから買うことができるよ。高いのもあるけど。
A：あぁ、やっぱり買うんですね……。俺、「かめにんマーチャント！」は、まだあんまりやり込めてないんですけど、どんなかんじです？
D：俺の感想としては、寝る前とかにベットで横になりながらやるのに、とってもいいかんじ。ほどよい難易度っていえばいいのかな。システムも難しくないし、やり続ければ『TOG』本編への恩恵も大きくなるから、かなりお気に入りだね！
A：ほほ～。こかめにんが取ってくる素材を使ってデュアライズすれば、序盤でも強い装備ができたりもするの？
D：運が絡むけどできるよ。店で買えるものより、ちょっと強い防具作れたよ。「爬虫類からのダメージ軽減」って特性も付いてた。取れる素材の数もかなり多いし、ミニゲームって言葉だけではくくれない内容だね。

Wii

デュアライズ　武具の強化からお金稼ぎまで幅広い用途がある!!

ショップやかめにんで利用できるデュアライズは、2つのアイテムを組み合わせ、新しいアイテムの調合や宝石の抽出などができる。このシステムには、所持している武具にモンスターが落とすピースを組み合わせ性能を強化したり、お金稼ぎに使える素材を作り出したりと、冒険を助ける要素がタップリ詰まっている。そこでここでは、このデュアライズで可能な6つの内容の基本と、その応用について解説していこう。



▲幼少期にかめにんからデュアライズブックをもらうと、ディアライズが使用可能になる（※）。

デュアライズでできること

調合 素材や消費アイテム同士をデュアライズし、新たな素材や消費アイテムを作り出す。作り出した素材は、街の人からの依頼や再度別のアイテムを調合するときに使うことが多い。

料理 食材と食材、料理と食材を組み合わせて、パーティ全体を回復する料理を作り出す。なかには特殊な効果を持つものも存在。バトル中で使用する場合は、エレスポットにセットしよう。

強化 武器や防具とピースを組み合わせ、能力を上昇させる。さらに、ピースに対応した特殊効果を付与できる。なお、強化した武具を使い込むと、抽出が可能な熟練武具になる。

抽出 強化した武具を使ってバトルし、抽出可能な熟練武具となったもの同士を組み合わせる。すると、熟練武具から特殊効果が外れ、それぞれの特性を引き継いだ宝石を生み出す。

改造 武具に特定の素材をデュアライズすることで、ショップでは購入できない貴重な武具へ変貌させる。また、ベースとなった武具の性能も若干引き継ぐので、強力なものが完成する。

融合 宝石同士を融合させ、それぞれの特殊効果を引き継いだ宝石を作る。引き継がれるものは、ランクが高いものが優先され、特性の組み合わせによっては新たな特殊効果が生まれる場合も。

CHECK いらない素材アイテムは調合してガルドにしよう!

序盤は敵から入手できるガルドも少なく、お金不足に悩む。そんなときは、モンスターから手に入る素材同士を調合し、そのアイテムを売却しよう。高値で売れるため、序盤の金策として優秀だ。ここでは序盤のオススメ調合をピックアップしたので、これで資金難をしのごう。

〈序盤のオススメ〉

毛皮+木片=なめし革（292ガルド）
ウリボアが落とす毛皮とプリツポミが落とす木片の組み合わせ。調合前と比べ、200ガルド以上高値で売れる。

ぼろぼろの歯+羽根=髪飾り（196ガルド）
タイニーウルフが落とすぼろぼろの歯と、ピヨピヨが落とす羽根の調合。調合前よりも130ガルドほど高い。

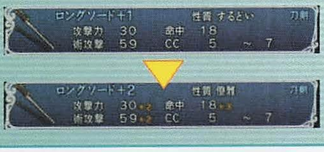
※この時点で入手していない場合は、バロニアへの連絡港のイベントで入手可能。

デュアライズ上級講座　デュアライズで重要となる3つの要素のコツを特別レクチャー!!

武具のデュアライズは、繰り返せば繰り返すほど性能を強化できる。ここでは、武具のデュアライズを上手にこなすコツを解説しよう。

改造のコツ　ガンガン改造して武具をレベルアップ!

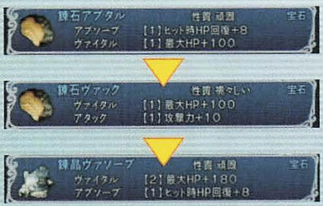
武具の強化には、モンスターが落とすピースが必要になる。このピースで強化した武具を装備して使い込んで熟練武具にして（文字が黄色になる）、そこから宝石を抽出する。すると、強化された性能はそのままに、さらにピースで強化できる（強化の上限はあり）。



◀強化を繰り返し、武具の性能がアップしている。

抽出のコツ　ランクの高い特殊効果を伸ばすようにする

宝石の抽出時に引き継ぐ熟練武具の特殊効果は、同じ効果が2つある場合はそれが優先され、違うもの同士の場合はランクの高いものが残る。さらに、特殊効果同士のランクが同じな場合は、そのランクが+1される。例えばヒット【1】同士を掛け合わせると、ヒット【2】が生まれる。そのため、うまく同じランクの宝石を抽出して融合していけば、高ランクの宝石を生み出せる。



◀ランク増加の仕組みを利用し、特殊効果のランクが高い宝石を作ろう!

融合のコツ　タイプ別の宝石を生み出そう!

宝石同士を組み合わせる融合でも、引き継がれる特殊効果の法則は抽出のコツと同じ。ここまで解説した3つのコツを基本にデュアライズを繰り返し、各攻撃タイプにあった宝石を生み出そう。

アーツタイプ HPが減りやすいので、ヒット時にHP回復する「アブソーブ」や、CCの回復速度が上がる「リフォース」が◎。

バーストタイプ 威力アップを図れる術攻が上昇する「マインド」や、下限CCが上がる「ライズ」が付いた宝石を用意したい。

回復タイプ 回復術の効果を上げる「ブレス」や、HPがバトル中に徐々に回復する「ホーリィ」の効果がオススメ。



エレスポット　料理かアイテム入手で冒険をサポート

料理をセットするとバトル中やバトル終了後にHPや状態異常を回復でき、素材や食材などをセットすると、そのアイテムを生成できるエレスポット。効果を発揮するにはエナジーが必要で、この数値は使うほどに成長していく。ここではそのオススメの使用法を解説しよう。

エレスポットの基本
- 入手したアイテムをセット可能
- セットの順番で発生優先度が決まる
- 料理でエナジー最大値が上昇（最大9999）
- アイテムを生成していくとセット数が増加（最大16）
- 魔導書で効果をプラスアルファできる

オススメセット その1　素材ゲット重視

セージなどの薬草系アイテムや、使用頻度の高い料理の食材などを増やすようにセット。ほかにも、消費エナジーは多いが、高値で売れるアイテムをセットしても◎。



オススメセット その2　料理実行重視

経験値稼ぎなどでバトルを繰り返す場合に向いているのが、料理中心のセット。食材が入手しやすいおにぎりや、経験値が増加するオムレツなどが序盤のオススメだ。



かめにん　「かめにんマーチャント!」でアイテムゲット!

こかめにんをDSに移して冒険させ、アイテムを入手して持ち帰るミニゲームの「かめにんマーチャント!」。この冒険で手に入れたアイテムは、こかめにんから購入できるようになる。購入すると消えるが、序盤でもレアな素材が入手できるので、積極的に活用しよう。

オススメ!　序盤でレアアイテムを購入してエレスポットにセット!

ストーリー序盤では手に入らない、鱗つく結晶や牙剥き結晶、レッド系の薬草などのレアなアイテムをゲットしたら、すかさず購入してエレスポットにセット。そうすることで、レアアイテムを生成し、強力な装備やステータス強化が見込める。



▲貴重なアイテムほど値が張るが、そのぶん見返りも大きい。

CHECK ショップやかめにんでもらえるスタンプカードって何?

青年期になってから、ショップなどで買い物をするとスタンプを溜められる。これは、取引ガルドの額でスタンプが溜まり、10スタンプごとに新商品が1品追加される。1スタンプに必要な金額や、追加されるアイテムは街ごとに決まっている。

スタンプの条件
- 売買で使ったガルドの合計でもらえる
- かめにんのスタンプは全国共通

これだけは手に入れたい

・**トマト（バロニア:Lv3）**
獲得経験値を増やせるオムレツの材料となる。

・**セージ（ラント:Lv3）**
1500ガルドと高値だが、HPを増やせるのはありがたい。

マリク教官の教育的指導!
モンスターを倒すと手に入る“○○ピース”は、冒険をしているうちにたくさん溜まっていくだろう。だが、それはそのまま放置するよりも、すぐに使ってしまったほうがいい。じつは、所持ピースの数が100個を超えるとピースを入手確率が半分になる。150個を超えるとさらに半分。190個を超えた時点で、まったく落とさなくなる。そうなると、性能のいいピースが入手しにくくなるから、溜まったピースはさっさと強化に使ったほうがいいぞ。

Tales of Graces テイルズ オブ グレイセス

『TOG』をもっと楽しむためのファンページ!!

エフィネアワールドタイムス VOL.1



『TOG』をよりディープに楽しんじゃうためのファンページを設立！　本作のシナリオライターである、田中豪さんのコラムではとっておきのお話も……!?

徹底検証！ 人は7年の歳月がたつとどう変わるのか!?

主人公たちの幼少期からゲームがスタートするという、シリーズ初の試みが物語により深みを与えている『TOG』。幼少期での年齢はアスベルとシェリアが11歳、ヒューバートが10歳、そしてソフィは年齢不詳となっている。ここでは、今回の攻略範囲である幼少期から、7年経過した青年期の序盤までに登場するこの4人をピックアップ！　彼らの性格や人間関係が、時の流れによってどのように変わったのかをチェックする。幼少期からまったく変わらない人物もいれば、幼い頃の面影が感じられない人物もおり、まさに人それぞれ。彼らの背景に何があったのかも気になるところだ。とはいえ、今回はあくまでも青年期の序盤までを追っているので、今後またガラリと違った一面を見せるキャラクターもいるかも!?

アスベルの場合

わんぱく坊主→青年騎士



11歳の頃は、わんぱく少年だったアスベル。口うるさい父親に反発し、気弱な弟のヒューバートをからかうような行動もしばしばあった。だが、純粋でまっすぐな性格ゆえに、騎士学校に入ってからは、礼儀正しく騎士道を重んじる青年に成長。幼い頃から抱いていた「大切なものを守る」という想いはより強くなったものの、まだ未熟な部分があり、イマイチ力を発揮できないでいる。

ソフィの場合

クロソフィの花が好き



クロソフィの花が咲く丘で眠っていたところ、アスベルの声によって起こされるソフィ。記憶喪失でさまざまな表現や、自分の名前すら忘れてしまっていた。だが、アスベルに「ソフィ」という名をもらった彼女は、自分の意志でアスベルの側から離れなかった。とある出来事が起き、7年後に再会（？）したときは、またすべての記憶を失っていたが、やはりアスベルと共にいようとする。

シェリアの場合

乙女心はフクザツなの!?



アスベルの幼なじみであるシェリアは、彼にほのかな想いを寄せており、そのためアスベルがソフィを連れて街に戻ったときには、密かにヤキモチをやく場面も……。ちなみに、幼少期は体が弱かったシェリアだが、7年後にアスベルと再会したときには健康な体になっていた。そして、突然騎士学校へと入学してしまったアスベルに対して、よそよそしい態度で接してくる。地味にショック！

ヒューバートの場合

おもらししたのは誰だ！



幼少期はとにかく気弱で、いつでもアスベルの後ろをついて歩くようなモジモジ君だったヒューバート。ときには、あまりにもビビりすぎておもらしをしてしまったこともあった。しかし、7年後に再会した彼は、ストラタ軍を率いる少佐として颯爽と登場！　アスベルに対しても敬語ながら強気の態度で接してくる。幼少期でのアレコレを知っているぶん、ちょっと憎たらしく思えるが……。

チャットを4コマで再現！ むりやりしないで



『TOG』シナリオライターコラム【前編】 TOGひみつ日誌



(株)バンダイナムコゲームス
田中豪氏
『テイルズ オブ レジェンディア』なども担当した、シナリオライター。

こんにちは。『テイルズ オブ グレイセス』のメインシナリオとサブシナリオの一部を担当した、バンダイナムコゲームスの田中です。このたびこちらのスペースをいただいて、『TOG』のシナリオにまつわる裏話などを紹介させていただくことになりました。お付き合いのほどよろしくお願いいたします。

さて、いよいよ発売となった『TOG』ですが、皆様お楽しみいただいていますでしょうか？　今作の開発がスタートしたのは今から数年前の夏でした。手元の資料を見直したところ、8月4日に第一回目のシナリオ会議が行われています。まだ前のプロジェクトであるセルフカバーのPS2版『TOD』の開発作業が終わる前ですね。コアメンバーと呼ばれる少人数のスタッフが集まって、次はどんな話にしようかというアイデア出しを行ったのですが、この段階ですでに、今作の大きな特徴といえる「幼少期と青年期の二部構成」が提案されていました。シナリオを制作するときはたいてい一番初めに何かしらのキーワードを決めるのですが、『TOG』に関していえばこの「幼少期と青年期」というのがそれに当たると思います。

次の作品は長いスパンでの人間の成長を描く話になるなあと、そのとき思ったことを今も覚えています。キーワードを決めたあとはそれに基づいて内容を詰めていったのですが、主要登場人物の造形や物語の骨格についても、かなり早い段階でイメージが固まっていました。

アスベル、ソフィ、シェリア、ヒューバートあたりは、名前から生い立ちから性格から、初期構想をほぼそのまま踏襲しています。シェリアは最初、ジュリアという名前でしたけど。

最初はもうひとり、ラント出身でアスベル、シェリアと同い年の男の子をパーティーキャラクターとして登場させようと考えていたんですが、これは早々になくなりました。ひそかにシェリアのことが好きという設定だったので、もし出ていればアスベルたちのあいだに割って入って、人間関係をさぞ複雑にしていたことと思います。ラントの住人として登場するバリーに、そのへんの名残が若干見られるかもしれません。

ちなみにキャラクターの名前に関して由来とか命名の法則を聞かれることが多いのですが、今作に関しては一部のサブキャラクターを除いて特に明確な決まりはありません。音の響きで決めています。ソフィとヒューバートは前々から機会があったら使おうとストックしていたものでした。クロソフィという花の名前は、最初にまずソフィのほうが決まっていて、それに合わせて設定したものです。

主人公のアスベルについてですが、今作では「いろいろなものを背負った主人公の生き様を描きたい」という思いがありました。いろいろなものというのは社会的な立場であったり、過去の体験であったり、家族や友人との関係であったり……。普通に生きていれば誰しもあるであろう「しがらみ」というやつです。せっかく幼少期があるのだから、その辺を掘り下げて描くことができるかもしれないと思い、アスベルにはどしどし背負ってもらうことにしました。

なかでも特に重視したのが家族の関係。一番身近な存在ともいえる肉親とどう向き合っていくかという問題です。口うるさいお父さんがいたり、弟との関係がこじれていたりといったことも、すべてその一環です。今回の攻略範囲である1～2章ではそのへんの仕込みをあれこれやっています。アスベルがこの先どのような人生を歩み、抱えているさまざまな問題にどう決着をつけるのか、見届けていただければと思います。

あと、どうでもいい裏話をひとつ。「タイガーフェスティバル」という名ですが、あれはもともと『テイルズ オブ レジェンディア』に登場するモーゼスというキャラクターの技名として考えたものでした。

※有料の衣装称号DLCが配信決定！　12月16日には『アイドルマスター ディアリースターズ』に登場したアイドルたちの衣装をモチーフとした、3種類の衣装称号（絵里がソフィ、涼がシェリア、愛がパスカル）が配信。12月23日には、ソフィ専用の初音ミクをモチーフとした衣装称号が配信される。いずれも価格は400Wiiポイントです。



暗殺者(アサシン)の心得を伝授!!

ASSASSIN'S CREED II
アサシン クリードⅡ

ストーリーの序盤となるシークエンス1～5の攻略と、『アサシン クリードⅡ』と『アサシン クリード ブラッドライン』の連動の詳細内容をお届けする。

コレクト要素をすべて網羅しつつ シークエンス5までの流れを攻略!

ストーリーをスムーズに進めるための基礎知識の解説と、フローチャートを軸に各シークエンスのポイントとなるメモリーを攻略していく。フローチャートは、メモリーを区切りとして集められるようになるコレクト要素とミッションが出現するタイミングを掲載しているので、これを参考にDNAフォルダーのコンプリートを目指そう。なお、詳細位置がゲームのマップに載らない羽根集めとシンボルの場所は、まとめてP.168に掲載している。

アサシン クリードⅡ

機種	発売	価格	項目	内容	ジャンル
PS3	発売中(12月3日発売)	¥7,329(税込)	ジャンル	ACT	ACT / SF
			メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	
			備考	プレイ人数:1人用	
Xbox 360	発売中(12月3日発売)	¥7,329(税込)	ジャンル	ACT	ACT / SF
			メーカー	発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL	
			備考	プレイ人数:1人用	

ストーリー攻略の基礎知識

次ページから掲載しているフローチャートを活用するのに覚えておきたい要素の解説と
ストーリーを進めるときに知っておくとお得な2つのポイントを解説

コレクト要素やミッションは、ストーリーを先に進めてもあとでまとめて行えるが、数がかなり多いので取りこぼしをなくすために集められるタイミングで集めていくのがオススメだ。それぞれの内容をチェックし、収集する際に役立てよう。なお、ストーリーで訪れる建物内やアサシンの墓所など、一度しか行けない場所にある宝箱は、開けてもカウントされず、収集に影響はない。



▲収集状況はアニムスデスクトップで確認できるほか、通常画面に出るものもある。合計数をチェックしながら収集しよう。

■ミッションの種類と内容

種類	解説
競争ミッション	依頼者と会話をすると発生。順次出現する目的地を通過しながら、制限時間内に最終的な目的地へ到達するとミッション成功となる
使者ミッション	依頼者と会話をすると発生。制限時間内に指定された人物に手紙を届けるとミッション成功となる。指定される人物が複数いる場合もある
制裁ミッション	依頼者と会話をすると発生。指定された人物を特定の場所で探し出し、素手で殴り倒すとミッション成功となる。暗殺してしまうと失敗してしまう
暗殺ミッション	ハト小屋の手紙を見ると発生。指定された人物をすべて暗殺するのが目的となる。暗殺に成功すると、同じ場所に次の暗殺依頼が舞い込む
隠された場所 アサシンの墓所	アサシンの墓所の入口を見つけて中に入ると発生。目的を達成するとミッション成功となる。クリアすると隠された場所として記録される
隠された場所 騎士団の基地	騎士団の基地の入口を見つけて中に入ると発生。目的を達成するとミッション成功となる。クリアすると隠された場所として記録される

■コレクト要素のある行動やアイテムの種類

種類	解説	種類	解説
ビューポイント	各地の高い場所にある狭い足場が目印。ビューポイントでシンクロをすると、周囲のマップとマップ情報(アイコン)が表示されるようになる	防具	鍛冶屋で購入可能。メモリーが進むにつれて鍛冶屋の品揃えが増え、装備するとシンクロ率(体力)の上限が増える。ヴィラで付け替えが可能
羽根集め	シークエンス1のメモリー7以降、羽根集めが行える。羽根をヴィラにある箱に入れると、街の価値が上がる。入手場所はP.168を参照	武器&小型武器	鍛冶屋で購入可能。メモリーが進むにつれて鍛冶屋の品揃えが増え、装備すると戦闘で使用できる。購入したものはヴィラで付け替えが可能
宝箱	各地に設置されており、開けてお金を入手するとDNAにカウントされる。カウントされる宝箱は、宝の地図に表示されているもののみ	絵画	シークエンス3のメモリー2から美術商で購入できるようになる。都市によって品揃えが変わり、購入してヴィラに飾ると街の価値が上がる
写本の断片	入手方法は、番兵に守られている箱とイベントの2種類がある。レオナルドに見せると、能力が上がったり、新たな武器を得られたりする	印章	アサシンの墓所で入手可能。ヴィラの地下にある6体のアサシンの像にそれぞれ設置でき、6つ設置するとアルタイルの鎧が手に入る
隠された真実	各地の壁に記されたシンボルを見つけ、パズルを解くと隠された真実の映像が手に入る。マップに表示されないシンボルの場所は、P.168を参照	像	モンテリジョーニの各地で集めることができ、像をヴィラの周囲の台座に飾ると、お金を得られる。シークエンス3のメモリー2ですべて入手可能

メモリー開始地点と目的地の違いを把握しよう

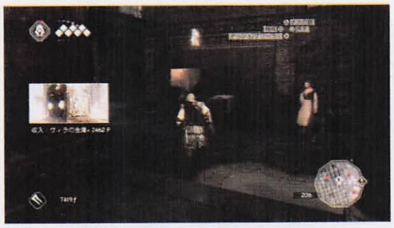
各メモリーは、メモリー開始地点に行くと始まり、同じメモリー内で複数の目的地がある場合に目的地が表示される。メモリー開始地点が表示されているときは、現在開放されている都市や地域を自由に行き来でき、ミッションを受けられる。一方、目的地が表示されているときは、基本的に行動できる範囲はメモリーにかかわる都市や地域のみ。また、メモリーを行っている間はミッションを受けられない。



◀1つのメモリーのシンクロが完了したら、行動できる範囲を探索してみよう。

お金はヴィラに投資し街の収入を増やす

お金の使い道は、店で買い物、ばら撒いて兵士の気をそらす、仲間を雇う、など多々あるが、ストーリーの序盤はお金を使うのを控えてためておき、シークエンス3のメモリー5のときに一気にヴィラに投資するのがオススメ。街を発展させると定期的にまとまった収入が得られるようになり、結果的に防具、武器、絵画などを早く集められる。それで街はさらに発展し、街の収入もかなり増える。



◀街の収入は20分ごと。画面に表示されるので、ある程度たまったら取りにいこう。

シークエンス1～4フローチャート

シークエンス4までのコレクト要素のコンプリート手順とポイントを解説

コレクト要素は、基本的に行動できる地区や都市のメモリーが開放されるごとに集められるようになる。シークエンス3 メモリー 2では、モンテリジョーニで一部の宝箱を入手できるが、宝の地図が買えるのはヴィラに投資できるメモリー 5以降。宝箱をすべて取り切るには、宝箱がある場所の施設に投資をする必要がある。

シークエンス1

シークエンス1開始

- メモリー1　少年よ大志を抱け
- メモリー2　兄の背中を追って
- メモリー3　兄弟はライバル
- メモリー4　おやすみの前に

コレクトデータ
ビューポイント:7/合計7(フィレンツェ)
宝箱:27/合計27(フィレンツェ)
写本の断片:1/合計1(フィレンツェ)

ミッション
競争ミッション:フィレンツェ最速の男(フィレンツェ)

- メモリー5　はじめてのお使い

ミッション
使者ミッション:カサノヴァ(フィレンツェ)

- メモリー6　浮気者にお仕置きを

ミッション
制裁ミッション:女の面子(フィレンツェ)

- メモリー7　弟のために

コレクトデータ
羽根集め:11/合計11(フィレンツェ)

- メモリー8　家族ぐるみのお付き合い
- メモリー9　重要な配達
- メモリー10　かごの中の鳥
- メモリー11　先祖伝来の間

コレクトデータ
写本の断片:1/合計2
※イベントで入手防具:皮の肩当て

- メモリー12　最後の1人

シークエンス1終了

シークエンス2

シークエンス2開始

コレクトデータ
ビューポイント:6/合計13(フィレンツェ)
羽根集め:8/合計19(フィレンツェ)
宝箱:25/合計52(フィレンツェ)
写本の断片:2/合計4(フィレンツェ)
隠された真実:3/合計3(フィレンツェ)

- メモリー1　郷に入らば
- メモリー2　必殺の一手
- メモリー3　判事と陪審と処刑人
- メモリー4　身をひそめる
- メモリー5　さらばフィレンツェ

シークエンス2終了

シークエンス3

シークエンス3開始

- メモリー1　旅の手助け

コレクトデータ
羽根集め:2/合計21(モンテリジョーニ)

- メモリー2　愛しの我が家

コレクトデータ
ビューポイント:10/合計23(モンテリジョーニ、トスカーナ)
羽根集め:13/合計34(モンテリジョーニ、トスカーナ)
写本の断片:2/合計6(トスカーナ)
宝箱:61/合計113(モンテリジョーニ、トスカーナ)
隠された真実:6/合計9(モンテリジョーニ、トスカーナ)
防具:皮のすね当て ※イベントで入手
防具:皮の胸当て
防具:ヘルムシュミートのすね当て
武器:ヴェネツィア海賊の剣
武器:傭兵の戦鎚
武器:古のシリアの剣
小型武器:短剣 ※イベントで入手
小型武器:ナイフ
絵画:聖母子(フィレンツェ)
絵画:キリストの洗礼(フィレンツェ)
絵画:春(フィレンツェ)
絵画:パラスとケンタウロス(フィレンツェ)
絵画:受胎告知(フィレンツェ)
絵画:洗礼者聖ヨハネ(フィレンツェ)
絵画:音楽家の肖像(フィレンツェ)
絵画:フランチェスコ・オペレ(フィレンツェ)
絵画:海から上がるヴィーナス(トスカーナ)
絵画:眠れるヴィーナス(トスカーナ)
絵画:ヴィーナスと鏡(トスカーナ)
絵画:シモネッタ・ヴェスプッチ(トスカーナ)
絵画:貴婦人の肖像(トスカーナ)
絵画:ダ・モンテフェルトロ(トスカーナ)
像:8/合計8(モンテリジョーニ)

- メモリー3　すべては修行の賜物

ミッション
競争ミッション:サン・ジミニャーノの早馬(トスカーナ)
使者ミッション:婚姻の鐘は鳴る(トスカーナ)

- メモリー4　修練の刻

コレクトデータ
写本の断片:1/合計7 ※イベントで入手

- メモリー5　計画変更

コレクトデータ
写本の断片:10/合計17
※イベントで入手
宝箱:12/合計125(モンテリジョーニ)
絵画:白貂を抱く貴婦人(モンテリジョーニ)
絵画:聖クリソゴヌス(モンテリジョーニ)
絵画:聖フランチェスコの法悦(モンテリジョーニ)
絵画:理想都市(モンテリジョーニ)
絵画:バティスタとフェデリコ(モンテリジョーニ)

シークエンス3終了

シークエンス4

シークエンス4開始

コレクトデータ
ビューポイント:7/合計30(フィレンツェ)
羽根集め:8/合計42(フィレンツェ)
宝箱:19/合計144(フィレンツェ)
写本の断片:2/合計19(フィレンツェ)
隠された真実:2/合計11(フィレンツェ)
防具:ヘルムシュミートの肩当て
武器:大鎚
小型武器:小剣

- メモリー1　実践あるのみ

ミッション
競争ミッション:サン・マルコのつむじ風(フィレンツェ)

- メモリー2　狐狩り
- メモリー3　見つけた!
- メモリー4　ノヴェッラの秘密

コレクトデータ
印章:ダリウスの印章(フィレンツェ)
※イベントで入手
印章:イルタニの印章(フィレンツェ)
印章:ウェイ・ユーの印章(トスカーナ)

ミッション
アサシンの墓所:大聖堂の秘密(フィレンツェ)
アサシンの墓所:トッレ・グロッサの秘密(トスカーナ)
アサシンの墓所:表敬訪問(モンテリジョーニ)

- メモリー5　羊の皮をかぶった狼
- メモリー6　さらばフランチェスコ

シークエンス4終了

シークエンス1 メモリー4
スリは貴族を狙え!

街に敵対しているヴィエリの一派の数が少ないこの時期は、スリでお金を稼ぐチャンス。綺麗な服で着た貴族のほうが盗める額が高いので、集中的に狙おう。



▲スリは1人に2回行える。ある程度スリをしたら、攻撃されるまえに逃げよう。

シークエンス2 メモリー5
群衆にまぎれて脱出

母と妹を連れてフィレンツェを去る場面では、街中に無数の兵士がいるものの、兵士に近づかず、騒ぎを起こさなければ警戒度は上がらない。走るよりもゆっくり歩いて脱出したほうが確実だ。もしソーシャルステータスアイコンが出たら、すぐに群衆にまぎれて気配を消そう。



▲兵士が並んでいる門を通るときは、近くにいる娼婦を雇って兵士の気を逸らそう。

シークエンス3 メモリー5
背後から近づく

ヴィエリを暗殺するときは、ヴィエリがいる場所の北側にある木のやぐらから外壁に登り、背後から近づくのがオススメ。ヴィエリがいる塔の最上部にぶら下がっている状態でヴィエリをロックし、屋上に登ったあとすぐに投げナイフを2回投げると、攻撃される前に暗殺できる。



▲屋根から木のやぐらに飛び乗り、背後から近づこう。周囲の兵士と戦闘をしないですむ。

シークエンス4 メモリー5
カウンターで1人ずつ倒す

無数の兵士からロレンツォを守る場面では、ロレンツォに攻撃している兵士を狙うよりも、まずはカウンターに集中して兵士の数を減らすことに専念しよう。数が減ってきたら、ロレンツォを攻撃している兵士を背後から暗殺していく。

シークエンス4 メモリー6
投げナイフで暗殺

シンヨーリア宮の屋上から飛び降りたフランチェスコは、近づくと走って逃げ出してしまう。素早く暗殺するには、離れた位置に降りて投げナイフをセット。走って近づきながらロックし、2連続で投げよう。



▲背後にフランチェスコは走って逃げ出そうとするが、背後から投げナイフが突き刺さる。

ASSASSIN CHECK!
複数の兵士への対処法
たくさんの兵士に囲まれてしまったら、基本的にカウンターのみを狙っていくのが手堅い戦術。カウンターが効きにくい兵士の場合は、建物を背にガードして待ち、攻撃を受け流した瞬間につかもう。つかみからの攻撃は確実にヒットするうえ、攻撃されてもつかんでいる兵士に当たることが多いのだ。

シークエンス5 フローチャート＆攻略

ターゲットを手際よく暗殺するオススメ手順を詳しく解説

シークエンス5の主な舞台はトスカーナ。暗殺のターゲットとなる人物は全部で5人いて、最後のターゲットとなるヤコポ以外（メモリー4〜7）は、どのような順で倒していってもいい。その際、ナイフは暗殺をするときに欠かせないアイテムとなるので、倒した兵士をさぐって入手したり、鍛冶屋に立ち寄って購入したりしながらこまめに補充しておこう。なお、シークエンス4までにすべてコレクト要素を集めきっていれば、新たなものは品揃えに加わる防具と武器のみ。ミッションは、メモリー2から新たに暗殺ミッションが加わる。成功させていくと順次出現して15ミッションまで行えるが、後半になるにつれて難易度はかなり高くなる。

POINT メモリーを開始する前に悪い噂を解消する

街中で騒ぎを起こしたり暗殺したりすると、悪い噂メーターがどんどん上がっていく。このメーターが高いとすぐに兵士に発見されてしまうので、街中で立ち回りにくくなり、尾行や暗殺をするのにかなり支障が出てくる。周りに複数の兵士がいる状況で暗殺をするメモリー4以降は、メモリーを始める前に手配書をはがしたり役人を暗殺したりして、悪い噂を完全に解消しておこう。



▲手配書、先触れ、役人は街中のみ存在。郊外で悪い噂が流れ始めたらいったん街に行こう。

シークエンス5

シークエンス5開始

コレクトデータ
- 防具:皮の腕甲
- 防具:ヘルムシュミートの腕甲
- 防具:ヘルムシュミートの胸当て
- 武器:フィレンツェ海賊の剣
- 武器:船長の剣
- 小型武器:装飾付き短剣

ミッション
- 騎士団の基地:ロレンツォを守れ（フィレンツェ）

メモリー1　4匹の獲物

コレクトデータ
- 写本の断片:1/合計20 ※イベントで入手

メモリー2　死の刃

ミッション
- 制裁ミッション:不義の槍（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:市場にて（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:罪深き者たち（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:政治的自殺（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:買い物は自己責任で（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:休会（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:わら束の中の針（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:平安を守る者（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:群れのリーダー（フィレンツエ）
- 暗殺ミッション:収穫の時（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:己の手を汚すことなかれ（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:供給経路を絶て（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:ノミの市（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:一刀両断（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:野営禁止（トスカーナ）
- 暗殺ミッション:見せ場到来（トスカーナ）

メモリー3　回避

メモリー4　泣きわめく者

メモリー5　閉ざされた扉の向こう

メモリー6　この空の下で

メモリー7　僧服は神のしもべの印にあらず

メモリー8　打算の関係

シークエンス5終了

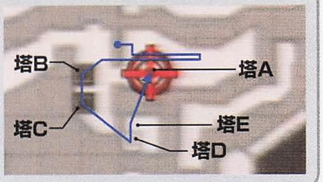
メモリー4　周囲の弓兵を暗殺しながら塔を登る

アントニオは、街の中央付近にある一番高い塔の上にいる。周囲にある屋根や塔の上には複数の弓兵がいて、それらを放っておくと塔を登っている最中に攻撃されてしまう。まずは近くにいる弓兵をすべて暗殺し、安全を確保してからターゲットのいる塔を登るようにしよう。



◀気づかれてしまう範囲内の弓兵を倒そう。離れた位置の弓兵は無視していい。

■オススメの暗殺ルート



アントニオ 暗殺手順

1 塔Aの北西の路地裏から登り近くにいる弓兵を暗殺する



▲この位置から登り、屋根にいる弓兵を狙う。素早く近づけばアサシンブレードで暗殺可能。

2 塔Aの東側に回り込み屋根にいる弓兵を暗殺



▲狭い足場を駆け上れば、ほぼ気づかれずに近づけるので、アサシンブレードでしとめよう。ナイフを使うのも手だ。

3 塔Bの西側の屋根にいる弓兵を投げナイフで暗殺



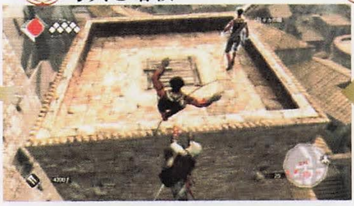
▲屋根の上に登らずに、縁にぶら下がった状態で弓兵が近くに来るのを待つのがポイント。引きつけたら屋根に登ってすぐにロックし、ナイフを投げよう。

4 滑車のある場所から塔Bを登り最上層にいる弓兵を暗殺



▲塔Bを登るには、北側の壁にある滑車につかまってロープを乗り越え、もう1つの滑車へと渡ったあと左の金具に飛び移る。

5 塔Bの最上層にいる弓兵を暗殺



▲どちらも縁にぶら下がったまま暗殺できる。片方が背を向けているときに狙おう。

6 塔Cに飛び移り最上層の弓兵を暗殺



▲気づかれるとやっかいなので、縁にぶら下がったまま西側へ回り込み、立ち止まっている弓兵が背を見せたときに暗殺しよう。

7 ロープに飛び乗って塔Eの弓兵を暗殺



▲塔Dへと伸びるロープに飛び乗り、ロックしてすぐにナイフを投げよう。

8 ロープを渡って塔Dを登り弓兵を暗殺



▲1人目を暗殺したときに2人目が気づきやすいので注意。すぐに倒しにかかろう。

9 塔Dの途中まで降り塔Eへと飛び移る



◀塔Dの北側の壁を窓の下あたりまで降りてから反対側へとジャンプしよう。

10 塔Aへと続くロープに飛び乗り、塔Aを登る



▲慎重に向きを調整しよう。ロープの方向に飛び降りれば無事にロープの上に着地できる。

11 ターゲットを守る弓兵は1人ずつ暗殺する



▲暗殺したあとは、ぶら下がっておけば気づかれない。同じ方法で3人を暗殺しよう。

12 ターゲットのアントニオを暗殺する



▲兵士と同様にぶら下がった状態で待ち、通り過ぎたところを背後から近づこう。

ASSASSIN CHECK! 壁登り中のつかみ直し

目前に壁がある状態で落下しているときは、"つかむ"の動作で再び壁につかまれる。これは、高い場所から素早く地上に降りるのに活用すると便利。また、兵士に見つかっているときに壁を登ると石をぶつけられるが、これで落下した際も、地面に落ちるまでに同じ要領で壁につかまれる。

メモリー5　傭兵を使って正面からの戦闘を仕掛ける

ターゲットのサルヴィアーティがいるのは、トスカーナの郊外の北西にあるヴィラ。メモリーが始まると傭兵を雇っている状態になり、エツィオを手助けしてくれる。その影響で兵士には見つかりやすいが、戦闘はかなり楽。傭兵と戦っている兵士を背後から暗殺していけばいい。ただし、ターゲットとなるサルヴィアーティは斧を持っており、戦闘がかなり強い。倒すポイントは、武器を奪って攻撃を封じることだ。



▲複数の兵士と戦うときは、エツィオに背を向けている兵士を優先的に攻撃していこう。

サルヴィアーティ　暗殺手順

1 門の前にいる4人の兵士を倒す



▲戦闘が始まる前に見回りの兵士を倒しておき、さらに門の前の兵士を1人暗殺すると楽になる。

2 ナイフを投げて門の上にいる2人の弓兵を暗殺



◀門の前の兵士をすべて倒したら、上にいる弓兵をロックしてナイフで暗殺しよう。

3 門を登ってヴィラに入り門を開けて傭兵を呼び込む



▲複数の兵士に囲まれるが、攻撃される前に門を開ければ傭兵たちが戦ってくれる。

4 タカの眼を使いターゲットを確認する



▲複数の兵士にまぎれてターゲットがいる。タカの眼で確認し、ターゲットのみを狙おう。

5 サルヴィアーティの斧を奪う



◀普通に攻めてもほぼ通用しないので、サルヴィアーティの攻撃を待って斧を奪おう。

6 奪った斧でサルヴィアーティを倒す



▲斧は連係を出しているだけかなり強い。サルヴィアーティに攻撃を集中させて一気に倒してしまおう。

メモリー6　ギリギリまで近づき、暗殺の機会を待つ

バロンチェッリは、街の南西の外壁ぞいにある市場に潜伏している。兵士を2人連れて歩いており、周囲には無数の兵士が配備されている。潜伏場所は広々としており、無警戒で近づくとすぐに気づかれてしまい、バロンチェッリに逃げられると周囲の兵士に囲まれて追いかけるのが困難となる。屋根の上からバロンチェッリが歩いているルートをしばらく観察し、隠れる場所を利用してなるべく近づいてから暗殺しよう。



▲赤い服装が目立つバロンチェッリは、離れた位置からでもすぐに確認できる。

バロンチェッリ　暗殺手順

1 段差の上にある木の棚に隠れて待つ



▲屋根の上から木の棚までいけば、見回りの兵士に気づかれない。この場所でじっと待ち続けよう。

2 バロンチェッリが近くまで来たらエア・アサシンでバロンチェッリを暗殺



◀露店屋根から、すぐにエア・アサシンを出せば、逃げられずに暗殺できる。

メモリー7　番兵を暗殺して潜入し、修道士にまぎれる

バニョーネは、街の郊外の南西にある修道院の中にいる。修道院の入口は、北、東、南の3カ所があり、それぞれの入口には番兵が3人ずつ配備されている。バニョーネの暗殺は、屋根からターゲットを特定して移動ルートで待ち伏せしたり、修道院内に潜入して修道士にまぎれて暗殺したりと、方法はいくつかある。いずれの方法でも、先に番兵を暗殺しておけば暗殺後に警戒エリアから脱出しやすくなる。



▲斥候から煙玉をもらえる。複数の兵士を同時に足止めできるので、うまく活用しよう。

バニョーネ　暗殺手順

1 宮殿の壁をよじ登り安全な屋根の上に行く



◀修道院の出入口付近にいる番兵は無視し、宮殿の壁から屋根の上に登ろう。

2 屋根の上からバニョーネを確認する



▲修道院内に入る前にタカの眼を使い、ターゲットのバニョーネの位置を確認しておこう。

3 イーグルダイブでワラの中に隠れる



▲屋根の上からワラの位置を確認し、イーグルダイブを使って飛び降りよう。

4 バニョーネが通り過ぎたあと背後から近づいて暗殺



▲バニョーネが近くまで来るのを待ち、ワラを通り過ぎたあとに背後から暗殺しよう。

5 周囲にいる番兵を煙幕で足止めする



▲周囲にはかなりの番兵がいるが、煙幕にまかれた番兵はしばらく動かなくなる。その隙に外に出よう。

6 警戒エリア外まで走って逃げて警戒度を一般市民状態に戻す



◀警戒エリアを抜け出せばほぼ追ってこない。もし追ってくるようなら馬を使おう。

メモリー8　煙幕で兵士を足止めし、ヤコポのみに狙いを定める

ヤコポの尾行は途中で見つかるとやり直しになってしまうので、ほどよい距離を保って慎重に行おう。街の門は兵士で完全にふさがれているので、途中で娼婦を雇うか、門の西側にある木のやぐらから登ると街の外に出られる。また、郊外の広場への入口付近にいる兵士は、かなり警戒心が強い。ヤコポが広場に入るまで絶対に気づかれないようにし、広場に入ったら石の通路の上から目的地に飛び降りよう。



▲尾行中にヤコポから離れると時間が表示される。この時間内に再びヤコポに近づこう。

ヤコポ　暗殺手順

1 兵士を引きつけて煙幕を使う



▲複数の兵士を煙幕に巻き込んで足止めすれば、ヤコポまで近づける時間を十分に確保できる。

2 武器をアサシンブレードに切り替えヤコポにトドメをさす



◀煙幕を使ったあと、一旦離れて兵士をやり過ごしてから、ヤコポに近づいて攻撃しよう。

ASSASSIN CHECK! イーグルダイブを活用

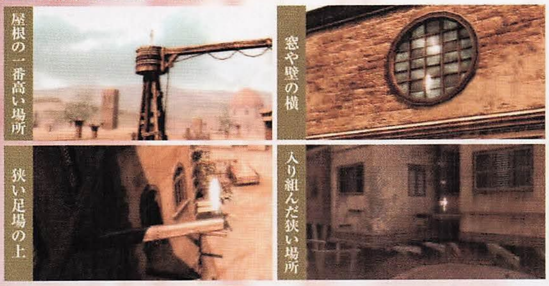
ビューポイントの下には必ずワラがあり、イーグルダイブができる。これはビューポイントに限らず、下にワラがある場所ならどこでもでき、やり方は一定の高さからワラがある場所に向かってジャンプ（フリーラン）するだけ。街の中のワラがある場所を覚えておけば、かなりスムーズに移動できる。

羽根集め

建物の高い場所を探し、42枚の羽根をすべて入手しよう

羽根は、基本的に屋根の上や壁の横などの高い場所にある。かなり小さく、近くまでいかなければ発見は難しいので、羽根がある主な場所を参考にマップの位置を探してみよう。なお、羽根のある場所は、マップに表示されている十字のマーカーの中心である。

■羽根がある主な場所



屋根の一番高い場所 / 窓や壁の横 / 狭い足場の上 / 入り組んだ狭い場所

No.	時期	場所
1	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：建物の西向きの窓の横
2	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：屋根に立ててあるクレーン
3	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：屋根に立ててあるクレーン
4	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：建物の西向きの窓の横
5	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：南向きの壁にある狭い足場
6	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：屋根の上にある屋根付きの煙突
7	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：建物の東側にある狭い足場
8	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：南向きの壁にある狭い足場
9	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：建物の東側にある狭い足場
10	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：屋根に立ててあるクレーン
11	シークエンス1 メモリー7	フィレンツェ：屋根の一番高い場所の狭い足場
12	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：東向きの壁にある狭い足場
13	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：東向きの壁にある狭い足場
14	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：北向きの壁の横
15	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：建造中の屋根の柱
16	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：西向きのドアの上
17	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：建造中の屋根の柱
18	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：東向きの壁にある狭い足場
19	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：南向きの壁の横
20	シークエンス3 メモリー1	モンテリジョーニ：建物の屋根の上
21	シークエンス3 メモリー1	モンテリジョーニ：建物の屋根の上
22	シークエンス3 メモリー2	モンテリジョーニ：北向きの壁にある狭い足場
23	シークエンス3 メモリー2	モンテリジョーニ：建物の屋根の南西
24	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：広場の西側にある柱の上
25	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：宮殿の屋根の西側
26	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：教会の屋根にある鐘のそば
27	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：街にある外壁の屋上
28	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：街にある外壁の屋上
29	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：北向きの壁にある狭い足場
30	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：北向きの壁にある狭い足場
31	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：塔の屋上
32	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：北向きの壁にある狭い足場
33	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：西向きの壁にある狭い足場
34	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：東向きの壁にある狭い足場
35	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：北向きの窓の横
36	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：南向きの壁の横
37	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：広場の真ん中にある柱の上
38	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：東向きの窓の横
39	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：建物と建物をつなぐ門の上
40	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：屋根の中央
41	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：西向きの壁にある狭い足場
42	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：東向きの壁にある狭い足場

隠された真実（シンボル）

全11カ所にあるシンボルは、すべて建物の壁に映し出される

シンボルはシークエンス2から出現し、場所はマップには表示されないものの、壁に目玉のマークが光り輝いている。そこをタカの目で見るとシンボルが現れ、近づくとパズルが行える。シンボルの場所は得られる映像の種類とは関係なく、左から順に映像が開放されていくので、その都度次の映像が追加される。なお、羽根と同様にマップにある十字のマーカーの中心にシンボルがある。

No.	時期	場所
1	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：南向きの壁
2	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：北向きの壁
3	シークエンス2 開始時	フィレンツェ：西向きの壁
4	シークエンス3 メモリー2	モンテリジョーニ：南向きの壁
5	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：通路の西向きの壁
6	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：東向きの壁
7	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：中庭の東向きの壁
8	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：塔と塔の間の南向きの壁
9	シークエンス3 メモリー2	トスカーナ：北向きの壁
10	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：南向きの出窓の横壁
11	シークエンス4 開始時	フィレンツェ：教会の鐘がある南向きの壁

ASSASSIN CHECK! 追加DLCが配信決定!

Xbox 360版とPS3版ともに、追加DLCが配信されることが決定！　12/2に開かれた本作の発表会によると、海外では1月に「フォルリの戦い」、2月に「虚栄のかがり火」の配信が予定されており、国内も近いタイミングでの配信になるようだ。詳細は不明だが、大きな追加要素になるとのこと。

PS3『アサシン クリードII』とPSP『アサシン クリード ブラッドライン』の連動

『II』と『ブラッドライン』の連動の詳細が判明したので、その全貌を解説しよう。まず連動で送れるものは決まっており、『ブラッドライン』から送れるものは硬貨とボスから奪った武器、『II』からは写本の断片となる。つまり、それぞれで上記のアイテムを集中的に集めておけば、連動の恩恵を大きく受けられるというわけだ。左で連動を使った遊び方の例をあげているので、もうすぐ発売となる『ブラッドライン』の紹介とあわせてチェックしてみよう。

連動を使った攻略法の例

❶『II』で「写本の断片(ページ28)」を入手する
まずは『ブラッドライン』でアサシンの能力を上げるため、『II』で写本の断片を集める。ページ28まですべて入手すれば、20枚以上集まる。

❷連動で能力をアップさせてから『ブラッドライン』をプレイ
最初から連動での能力アップがフルに行われているので、戦闘が重視されている『ブラッドライン』をより快適にプレイできる。

❸硬貨集めをしながらアルマン・ブシャールまで倒す
武器で最もステータスが高いのは、アルマン・ブシャールの剣。これを入手するまでに、なるべく3種類の硬貨も集めておく。

❹再び連動を行い『II』を最初からプレイ
『ブラッドライン』で集めた硬貨とボスから入手した武器、最初に培った『II』の予備知識をもとに、『II』のコンプリートクリアを目指す。

『ブラッドライン』→『II』
集めた硬貨がお金に換算される

『ブラッドライン』で硬貨を入手する方法は硬貨の種類によって違い、銀貨と金貨は、マップに落ちているものを回収するのが主な集め方。マップ上にアイコンは表示されないので、気になる場所があったら積極的に足を運んでみよう。銅貨は、強めの敵を倒すと入手できる。連動したときの硬貨1枚あたりの加算額は硬貨の種類によって決まっており、集めたぶんの合計が『II』のお金に加算される。



▲銅貨はかなりの数を入手できるが、銀貨と金貨はまれにしか入手できない。マップを隅々まで探そう。

■硬貨の入手方法と加算額

硬貨	入手方法	加算額
銅貨	強い敵を倒す／実績を解除する	10f
銀貨	マップに配置されたものを集める／実績を解除する	100f
金貨	マップに配置されたものを集める／実績を解除する	500f

『ブラッドライン』→『II』
ボスを倒して入手した武器が使える

『ブラッドライン』のストーリーを進めていくと、倒したボスの持っていた武器を入手できる。ボスから入手できる武器は6種類あり、連動するとそのまま『II』でも使用できる。どれもダメージこそ抑えられているが、スピードと受け流しの性能はかなり高め。特にストーリーの序盤では活躍すること間違いなしだ。連動後、ヴィラの武器の棚に置かれるので、装備したいならヴィラに行こう。



▲『ブラッドライン』の武器を手に入れたらヴィラで装備し、訓練で一度使いごこちを試してみよう。

■武器が入手できるボスと武器のステータス

ボス名	入手できる武器	ダメージ	スピード	受け流し
マリア	マリアの長剣	★	★★★	★★★
赤のフリードリッヒ	赤のフリードリッヒのハンマー	★★	★★	★★
モロフ<ブル>	ブルのこん棒	★★	★★	★★★★★
巫女	狂いし聖女のボーンダガー	★★	★★★★	★★★★
シャリムとシャハール	双子のレイピア	★★	★★★★★	★★★
アルマン・ブシャール	アルマン・ブシャールの剣	★★	★★★★★	★★★★★

『II』→『ブラッドライン』
写本の断片で能力がアップする

『II』では、写本の断片をレオナルド・ダ・ヴィンチに解読してもらうと、アサシンとしての能力が上昇する。連動を行うと、特定の写本の断片を持っている場合は『II』で得られた効果がそのまま『ブラッドライン』にも反映され、10枚あるごとに体力が上昇する。なお、『II』では4枚ごとに体力の上限が1マス上昇する。

■能力がアップする条件と内容

条件	能力アップの内容
写本の断片(ページ13)を入手	アサシンブレードを付けたままガードができる
写本の断片(ページ21)を入手	カウンターの攻撃力が上昇
写本の断片(ページ28)を入手	アサシンブレードを付けたままナイフが飛ばせる
写本の断片を10枚集める	体力が少し上昇
写本の断片を20枚集める	体力が大幅に上昇

『アサシン クリード ブラッドライン』も発売間近!!
より戦闘に特化した暗殺アクション!

本作の主人公は、『II』の劇中で伝説のアサシンとして語り継がれているアルタイルという男。この人物は、シリーズ1作目『アサシン クリード』の主人公であり、『ブラッドライン』では『アサシン クリード』の、その後のエピソードが描かれている。
シンクロを行ってマップを更新し、その情報を基に目的をこなしつつターゲットを暗殺！　という基本的な進め方は前作を踏襲している。ただ、戦闘アクション部分が大幅に進化しており、ボタンをタイミングよく押すことで連係攻撃が繰り出せたり、いわゆる「ボス戦」が用意されていたりと、戦闘重視の内容となっている。

多様化した戦闘システム テクニックを磨き、敵を倒す!



◀見つかった状態から複数の敵を倒し進む場面も多々ある。敵は武器を振りかざすフェイントをしたり、いきなりつかんできたりすることもある。一瞬も気が抜けない戦闘が繰り広げられるのだ。

テンプル騎士団の硬貨を使い能力をアップグレード



▶銅貨、銀貨、金貨は、アルタイルの能力をアップグレードするために必要なもの。シンクロ率を向上させたり、ナイフの最大携帯数を増やしたりと、どの能力を優先してアップさせるかは自由だ。

ココに注目!! ボスには正面から戦いを挑む!

ボスの体力はかなり多く、ほとんどが長期戦となる。また、その攻撃方法は実に多彩。例えば、3人目のボスとなるブルは、鎖で分銅をつなげたこん棒を持っており、こん棒を素早く飛ばしてくる、豪快に振り回す、地面に叩きつけるなど、複数の攻撃を使い分けてくる。それぞれ攻撃の性質が違うので、敵の攻撃に合わせた対策がボス戦を攻略するポイントになるだろう。



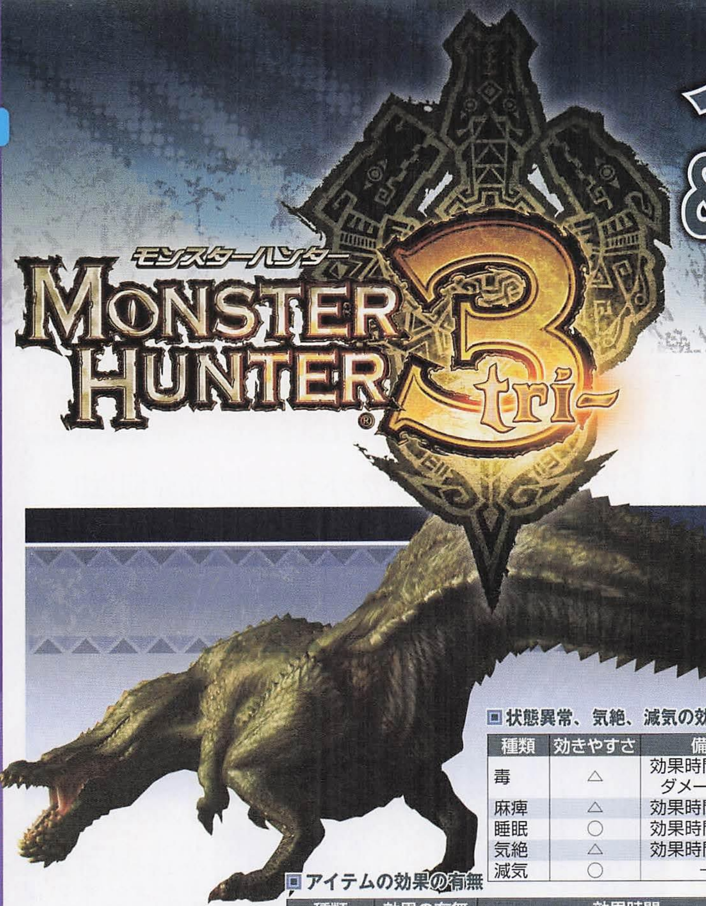
▲ブルに飛びかかり、暗殺を試みるアルタイル。返り討ちにあい、1対1の戦闘へ。



▲連係が途切れないように攻撃。敵の攻撃はカウンターや回避で的確に対処しよう。

アサシン クリード ブラッドライン
■PSP ■12月23日発売 ■¥5,229(税込) ■ACT ■1人用
■発売元:ユービーアイソフト／開発元:UBISOFT MONTREAL

ただいま絶賛プレイ中▶▶▶ 暗殺するときにターゲットに見つかると逃げられてしまいますよね。プレイし始めの頃はもう逃げられてばっかり。すごい長い時間追いかけっこをしたこともありました。むしろその追いかけっこが楽しくてわざと逃がすとかも……。そのおかげで、今ではフリーランニングが大得意。屋根を走りながら下や横を確認して、感覚で渡れるかどうかを判断したり、フリーランニングのジャンプの微調整でいろんなところを移動したり。すっかり養成されてしまいました。（コジ：プレイ時間：43時間）



イビルジョー攻略&スラッシュアックス特集

上位クラスのハンターを悩ませてきた大型モンスター、イビルジョーを徹底攻略。また、『MH3（トライ）』で新たに加わった武器、スラッシュアックスを使いこなすための知識と狩猟技術を伝授！

モンスターハンター3(トライ)		
発売中(8月1日発売)	通常版：¥7,340(税込)／限定版：¥8,490(税込)※	
Wii	ジャンル	ACT(ハンティングアクション) ACT
	メーカー	カプコン 協力
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応

※限定版はクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。ネットワーク対応（有料）。

あらゆるものを食いつくす凶暴竜（きょうぼうりゅう）

イビルジョー

イビルジョーから入手できる素材

素材	入手方法
恐暴竜の大牙	剥ぎ取り：本体、部位破壊：頭、クエスト報酬
恐暴竜の鉤爪	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、落とし物、クエスト報酬
恐暴竜の黒皮	剥ぎ取り：本体、捕獲報酬、クエスト報酬
恐暴竜の黒鱗	剥ぎ取り：本体・尻尾、クエスト報酬
恐暴竜の尻尾	剥ぎ取り：尻尾
恐暴竜の頭殻	捕獲報酬、部位破壊：頭
恐暴竜の宝玉	剥ぎ取り：本体・尻尾、捕獲報酬、落とし物、クエスト報酬
重鎧玉	クエスト報酬
古びたお守り	クエスト報酬
竜のナミダ	落とし物

※剥ぎ取り回数は、本体は4回、尻尾は2回。落とし物の入手回数は最大3回
※落とし物を落とす条件は、アプトノスやポポを捕食したときor拘束攻撃を最後まで行ったときor凍土のエリア1の倒木を壊したとき

状態異常、気絶、滅気の効きやすさ

種類	効きやすさ	備考
毒	△	効果時間：短い ダメージ：小
麻痺	△	効果時間：普通
睡眠	○	効果時間：長い
気絶	△	効果時間：普通
滅気	○	―

アイテムの効果の有無

種類	効果の有無	効果時間
音爆弾	×	
閃光玉	○	通常：短い、怒り：短い、疲労：長い
落とし穴	○	通常：短い、怒り：短い、疲労：普通
シビレ罠	○	通常：短い、怒り：短い、疲労：長い
罠肉	○	

部位破壊が可能な部位



イビルジョーが移動するエリア

フィールド	初期エリア	移動エリア	捕食&食事エリア	休息エリア
孤島	5	2、3、5、6、7	2、3、6	6
砂原	8	3、4、7、8、9、10	3、4、8	7
水没林	4	1、2、4、7、9、10	1、2、4、7、10	10
凍土	2	1、2、3、4、7、8、9	1、2、3、7、9	9
火山	4	1、2、3、4、5、7	1、2、3、4	5

肉質によるダメージの通りやすさ

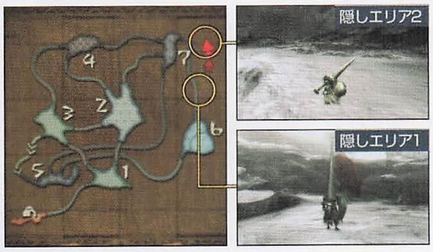
部位	切断	打撃	弾	火	水	氷	雷	龍
頭	○／○	◎／○	◎／○	×／△	×／△	×／×	△／△	△／△
胸	○／◎	○／◎	○／◎	△／△	△／△	×／△	○／◎	○／◎
胴	△／△	△／×	△／△	―／―	―／―	―／―	×／×	―／×
両腕	○／○	○／○	○／○	×／△	×／△	―／―	△／△	△／△
脚	○／△	○／△	○／△	×／×	×／×	―／―	×／△	×／△
尻尾	○／○	○／○	○／○	―／―	―／―	―／―	×／×	―／×

※通常状態／怒り状態

クエスト　あらゆるフィールドに出現する

イビルジョーは上位のクエストに出現し、フィールドは、砂原、凍土、火山の3つ。また、クエストLV★4～5の一部では、ほかの大型モンスターと同時に出現することもあり、その場合は孤島や水没林にも出現する。特に出現しやすいのは、クエストLV★4「トリックスター捕獲作戦！」「≪高難度≫ジャギィ掃討作戦」の2つ。前者はクルペッコが声マネで呼ぶ可能性が高く、後者はクエスト開始から数分で必ずイビルジョーが出現する。イビルジョーがメイン依頼のクエストが出ていないときは、これらのクエストを選ぼう。なお、凍土では食事や休息をするときにエリア1の倒木を破壊して奥のエリアに進むことがあり、普段は入れない隠されたエリアに行ける。

凍土の隠されたエリア



特徴&準備　防御力を高めたうえで、落とし穴や罠肉なども大量に用意する

イビルジョーは、攻撃力が非常に高く、状態が変化しやすい。怒り状態や疲労状態になると、龍属性のブレスを吐いたり、防御力ダウンの効果がある攻撃を繰り出してきたりする。そのため狩猟する際は、防御力をなるべく高めておくことが重要となる。剣士は370以上、ガンナーは200以上の防御力を目安にしよう。加えて、下を参考に龍属性やられや防御力ダウンを回復するアイテム、狩猟に役立つアイテムなどを多めに用意しておくのがオススメだ。なお、相性がいい武器は、怒り状態のときに胸を狙いやすい大剣、ランス、ボウガンなど。スキルは、ガードできない武器なら「回避性能＋」を発動させておきたい。

用意しておきたいアイテム

- 調合書①入門編
- 調合書②初級編
- 調合書③中級編
- 調合書④上級編
- 調合書⑤達人編
- シビレ生肉
- 眠り生肉
- 閃光玉×5
- ネット×2
- トラップツール×2
- 落とし穴
- シビレ罠
- こやし玉×10
- 忍耐の種×10
- 龍殺しの実×10

状態の違いによる体と行動の変化



通常状態

龍ブレスを除く、あらゆる攻撃をバランスよく繰り出してくる。ハンターのほうに振り向くときは2段階に分けて振り向き、かみつきは繰り出さない。なお、真横への移動や大きく後退する動きは、通常状態のときのみ行う。



怒り状態

怒り状態になるときは必ず咆哮を繰り出し、怒り中は背中の筋肉が赤く隆起する。また、肉質が変化し、胸の肉質が極端に軟らかくなるのが特徴。攻撃は龍ブレスや左右連続かみつき、体当たりを繰り出してくることが多くなる。



疲労状態

疲労状態になると口から緑色のヨダレを垂らし、口を使った攻撃のほとんどに防御力ダウンの効果が付加される。頻繁にかみつきを繰り出し、ほかの攻撃はあまり出さなくなる。なお、岩飛ばしは、疲労状態だと繰り出さない。

狩猟 狩猟の慣れによって2種類の狩猟方法を使い分ける

イビルジョーは各攻撃の隙が大きいので、攻撃をかわしてから弱点となる頭や胸を攻撃していくのが基本となる。それらの部位に届かない武器の場合は、脚を攻撃しよう。狩猟に慣れるまでは、怒り状態のときは手堅く立ち回り、疲労状態のときに積極的に攻撃する方法がオススメ。疲労状態になると攻撃が対処しやすく、食らっても手痛いダメージをあまり受けないためだ。怒り状態のときに胸を狙えるなら、意図的に怒り状態にする狩猟方法にも挑戦してみよう。こちらは危険度が増すが、与えるダメージが増えるため討伐（捕獲）するまでの時間を早められる。下でそれぞれの狩猟方法による立ち回りをまとめているので、ぜひ参考にしてみてほしい。

イビルジョーを狩猟するときの2つの方針

①比較的安全な疲労状態を集中的に狙う

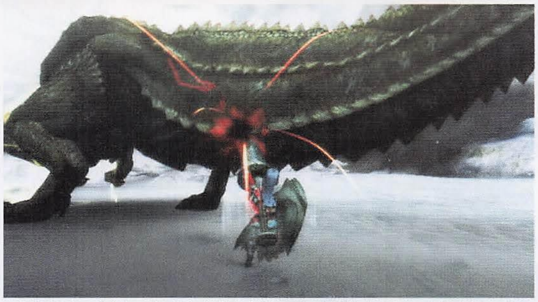
罠肉の使用を最小限にとどめ、拘束攻撃を食らったときはすぐにこやし玉を使って脱出するなど、イビルジョーのスタミナを回復させないように立ち回るのがポイント。持ち込んだアイテムは疲労状態になってから連続して使用し、足止めしている間に一気にダメージを与えていくといい。なお、怒り状態になったときは無理をせず、回避に専念しよう。

②なるべく怒り状態にして狩猟時間を短縮する

罠肉を適度に設置して食べさせたり、拘束攻撃を食らったときに力尽きない程度に放っておいたりして、イビルジョーのスタミナを回復させるように立ち回ると怒り状態にしやすい。持ち込んだアイテムを使うタイミングは、怒り状態になったとき。効果時間は疲労状態のときよりも短くなってしまうが、弱点の胸を集中的に攻撃するチャンスを作れる。

POINT 1 長い尻尾を早いタイミングで切断して立ち回りやすくする

イビルジョーは、攻撃を繰り出すごとに尻尾を振り回すので近づきにくい。少しでも立ち回りやすくするため、シビレ罠とシビレ生肉を使って早めに尻尾を切断しておきたい。イビルジョーを発見したら、疲労状態にしたあとにシビレ罠を設置し、尻尾を集中して攻撃する。その後、エリア移動するのを待ち、移動後のエリアでシビレ生肉を設置しよう。移動した直後はしばらくそのエリアにとどまるので、罠肉を食べる確率が高くなる。イビルジョーがシビレ生肉を食べたら、麻痺状態の間にさらに尻尾を攻撃しよう。これで切断できなかったときは、立ち止まって威嚇をしているときや咆哮を繰り出したときに尻尾を狙おう。



▲普段は高い位置に尻尾があり攻撃を当てるのが難しいが、シビレ罠にかかっているときや麻痺状態のときは、尻尾が下がって攻撃しやすくなる。

POINT 2 各攻撃のかわし方を覚え、イビルジョーの足もとで立ち回る

イビルジョーの足もとは比較的安全となっているため、接近したらこの位置をキープしながら立ち回るのが理想。イビルジョーが近距離で繰り出してくる可能性のある主な攻撃は右の4つで、各攻撃の予備動作を見極めれば、ほとんどの攻撃をガードできたり、かわしたりすることができる。



▲尻尾攻撃は足もとに移動すれば当たらない。うまく潜り込めれば、しばらく攻撃し続けられるのだ。

近距離で繰り出してくる攻撃への対応

・四股踏み

攻撃範囲はイビルジョーの右前方に広がるので、 右脚を上げる予備動作を見たら前転回避やステップで左脚の後方に移動しよう。 地震の効果でよろけても、続けて攻撃を食らうことはない。

・体当たり

イビルジョーが動き出す直前に前転回避やステップで攻撃をキャンセルしておけば、 予備動作を見てからガードが間に合う。スキル「回避性能＋」があれば、前転回避の無敵時間でもかわせる。

・拘束攻撃

足もとに潜り込んでいる状況なら、 ジャンプしたのを確認してからイビルジョーの背後に向かって前転回避やステップで移動すればかわせる。地震の効果は食らってしまうが、ダメージは受けない。

・龍ブレス

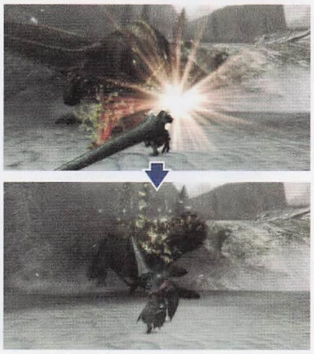
予備動作を見てからガードできる。ガードの向きは、イビルジョーの向きと平行になるように調整すること。ガードできない武器は、足もとに潜り込むか、攻撃範囲から離れるかを使い分けよう。

POINT 3 疲労状態のかみつきを誘ってこまめにダメージを与える

イビルジョーは疲労状態になると、振り向き時にほぼかみつきを繰り出すので、それをかわせば攻撃後の隙にダメージを与えられる。特に狙いやすいのは、真後ろに振り向きながら繰り出すかみつき。背後に回り込んでかみつきを誘うのがポイントで、攻撃範囲を見極めてギリギリの位置でかわし、頭が普段の位置に戻った瞬間を狙って攻撃しよう。側面へのかみつきも同じように誘えるが、前進しながら繰り出す場合と、その場で繰り出す場合があるので、攻撃を合わせるには見極めが必要だ。



◀背後へのかみつきは、その場から繰り出すので間合いが調整しやすい。大剣なら、振り向くたびに武器出し攻撃を合わせられる。頭を攻撃したあとはすぐに前転回避で足もとに潜り込み、そのあとに続けて繰り出してくる攻撃をかわそう。

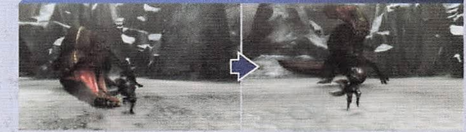


▲ランスを装備しているときは、すべてのかみつきにカウンター突きを合わせていこう。

攻撃 主に繰り出す攻撃は7種類

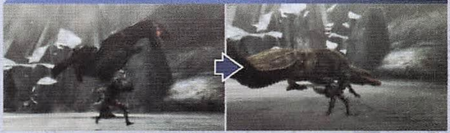
主に繰り出してくる攻撃は下のとおり。振り向く際にかみつきを繰り出すことがあり、ハンターがいる位置に合わせて前後左右の4方向へのかみつきを使い分けてくる。

左右連続かみつき



▲前進しながら頭を大きく左右に振ってかみつく。 頭を振る回数は、3、5、7回のいずれかで、 攻撃範囲はかなり広い。攻撃中は、左右に振る尻尾や踏み出す脚にも攻撃判定がある。

四股踏み



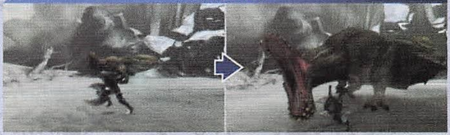
▲右脚を大きく上げる予備動作から、地面を踏みつけて攻撃する。攻撃範囲は右脚の周囲に加え、 右前方の少し離れた位置まで広がり、攻撃と同時に周囲に地震の効果を発生させる。

尻尾攻撃



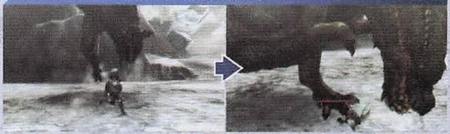
▲体をひねりながら長い尻尾を振り回して攻撃する。攻撃は2回1セットで行い、攻撃後はもとの向きに戻る。攻撃範囲は尻尾の根もとから先端まであり、かなり離れた位置まで攻撃が届く。

体当たり



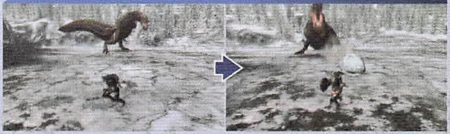
▲一度大きく後退して力をため、前進しながら体を叩きつける。近い間合いで繰り出すことが多く、攻撃範囲が広いのが特徴。予備動作は長いものの、とっさに出されるとかわすのは難しい。

拘束攻撃



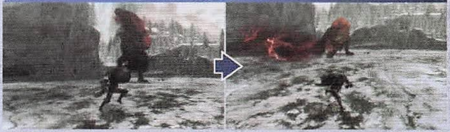
▲前方にジャンプし、 ハンターを踏みつけて拘束しながら連続でかみつく。攻撃力がかなり高く、1回かみつくごとにイビルジョーの体力とスタミナが少し回復する強力な攻撃である。

岩飛ばし



▲牙で地面をえぐり、 ハンターに向かって岩を飛ばす攻撃で、 頭と尻尾にも攻撃判定がある。特定のフィールドで繰り出したときは岩に属性が付加され、凍土なら氷属性、火山では火属性が付く。

龍ブレス



▲頭を高く振り上げ、 右半身側から左半身側へとなぎ払うように龍属性のブレスを吐き出す。 前方か背後に移動しながら繰り出すのが特徴で、ハンターがいる位置に合わせる傾向がある。

武器特集 第2弾 スラッシュアックス

2つのモードを扱える変形可能な近接武器



『モンスターハンター』シリーズで初登場となるスラッシュアックスは、斧モードと剣モードという2つの異なる攻撃手段を持つ武器。モードを切り替えることで、攻撃アクションや武器出し時の移動の速さが異なるため、2種類の武器を同時に装備しているようなプレイ感を味わえる。ここでは、複雑な構造を持つスラッシュアックスの仕組みをひも解き、モンスター別の立ち回りを解説していく。

スラッシュアックスの魅力1 立ち回りがスムーズ

すべての攻撃にスーパーアーマーの効果が付加されるため、ひるまずに攻撃できるのが強い。また、攻撃が弾かれにくい剣モードのおかげで、肉質が硬いモンスターでも安定して立ち回ることができ、非常に扱いやすい。



◀攻撃が弾かれると大きな隙ができるうえ、攻撃のリズムが崩れてしまうが、スラッシュアックスの剣モードは思い描いた立ち回りをスムーズに行うことが可能。

スラッシュアックスの魅力2 部位破壊が得意

2つのモードを切り替えることで、部位の位置や肉質の硬さに応じて攻撃手段を変えられる。つまり、多彩な攻撃アクションを繰り出せるスラッシュアックスは、ほかの近接武器に比べて部位破壊を狙いやすいのだ。



◀高い位置にある部位は攻撃範囲が広い斧モード、肉質が硬い部位は弾かれにくい剣モードで攻撃。ほかの近接武器だとてこずる部位破壊も難なく達成できる。

スラッシュアックスの魅力3 ビンで特性が変化

ビンによって攻撃の特性が変わるのは、スラッシュアックスならではといえる。強撃ビンは武器の攻撃力、強属性ビンは武器に付加されている属性値が上がるため、装着しているビンによって有効な攻撃が変わってくる。



◀麻痺ビンを装着しているものは、属性解放突きを使うと麻痺状態にしやすい。麻痺中は斧モードに変えて、スラッシュゲージを回復しながら連係を決めよう。

スラッシュアックスの魅力4 特定の部位を集中攻撃

剣モードの攻撃アクションは、狙った部位を攻撃しやすく、その場からほとんど動かずに連係を繰り出せる。この一点を集中的に攻撃できるという利点は、弱点を狙う際の大きな利点となり、大ダメージを与えやすい。



◀攻撃チャンスが訪れたら弱点に剣モードの連係を決める。大型モンスターを足止めできるシビレ罠や閃光玉、シビレ生肉などを活用すればさらに効果的だ。

スラッシュアックスを語る!! 唯一の可変武器 変形のメカニズムに迫る!

スラッシュアックスといえば、やっぱり変形の格好よさ。ランスは武器先がシャキンって伸びる程度、中折型のボウガンは折りたたんであるフレームをカチャっと伸ばすだけですが、スラッシュアックスはいくつかのパーツが同時にカチャカチャって動いて、なんか雰囲気的に格好いいですよね。それで、変形しているところを録画して、パーツが動く仕組みをじっくり見てみました。まず、武器収納状態から斧モードになるときは、柄の部分が伸びると同時に斧の部分（背負っているときの下側にくるパーツ）が武器の先のほうにスライドしているように見えます。斧モードから剣モードにすると、斧の部分がもとの位置に戻り、その反動で折りたたんであった剣先がジャックナイフのようにシャキンと出ているようです。プレイしているときは変形が早すぎてわからなかったんですが、意外とシンプルな仕組みなんですね。　（ライター：コジ）

モード 2つのモードの特徴を把握しよう

スラッシュアックスは、すべての攻撃にスーパーアーマーの効果があり、攻撃後は前方に前転回避、もしくは左右にステップを行える。また、ガードができないのが特徴だ。普段は斧モードで、スラッシュゲージが一定以上溜まっていれば剣モードへ切り替えられる。各種ビンの効果は剣モードのときに付加される。モードを切り替える方法や各モードの特徴は右を参照しよう。



◀武器出し変形攻撃や斧：変形斬りは、攻撃を繰り出しながら剣モードに切り替える攻撃。剣モードの攻撃はビンの効果があり、スラッシュゲージを消費する。

スラッシュアックスのモードの切り替えと各モードの特徴

斧モード



- 剣モードよりも全体的に攻撃範囲が広い
- 武器出し状態での移動速度が速い
- スラッシュゲージが徐々に回復する
- スラッシュゲージが紫色のときにリロードが行える
- 斧：振り回しを繰り出すと、攻撃するごとにスタミナを消費
- スラッシュゲージが黄色のときに剣モードに切り替えられる

モードを切り替える方法

変形(斧→剣or剣→斧)
武器出し変形攻撃(斧→剣)
斧:変形斬り(斧→剣)
剣:変形斬り(剣→斧)
属性解放フィニッシュ(剣→斧)
スラッシュゲージがゼロ(剣→斧)

剣モード



- 斧モードよりも全体的に攻撃範囲が狭い
- 武器出し状態での移動速度が遅い
- 攻撃時にスラッシュゲージを消費する
- すべての攻撃に各種ビンの効果が発揮される
- 斬れ味が黄色以上だと攻撃が弾かれない
- いつでも斧モードに切り替えられる

スラッシュゲージ 斧モードで徐々に回復し、剣モードの攻撃で消費する

画面の左上に表示されているスラッシュゲージは、武器収納状態か斧モードにしておくと、時間の経過によって少しずつ回復していく。剣モードに切り替えると回復が止まり、攻撃を繰り出すごとにゲージを消費する。また、ゲージが残っている間は剣モードを維持できるが、ゼロになると自動的に斧モードへ戻る。なお、ゲージが紫色のときは、 斧モードから剣モードに切り替える攻撃を行うと、攻撃ではなくリロードを行い、ゲージが約40%回復する。

スラッシュゲージの状態

	スラッシュゲージが約40%以上の状態。 モードの切り替えはどちらも可能だが、リロードはできない
	剣モードでスラッシュゲージが約40%以下の状態。ゲージがなくなるまで攻撃し続けられる
	斧モードでスラッシュゲージが約40%以下。 剣モードに切り替えようとするとリロードを行う



スラッシュゲージ



▲ゲージが満タンの状態。剣モードに切り替えられない状態のときは、ゲージが約半分に縮小される。

ビン 装着しているビンは武器で固定

ビンは4種類あり、武器ごとにいずれか1つのビンを装着している。効果は下のとおりだが、麻痺ビンは特殊で、剣モードで攻撃したときに約3分の1の確率で発動する。



▲装着しているビンは、武器の説明文を見れば確認することが可能だ。

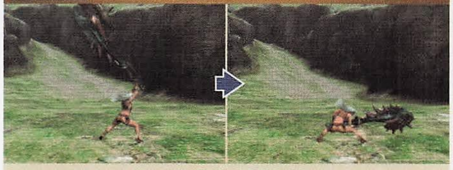
各種ビンの効果

種類	効果
強撃ビン	攻撃力によるダメージが上昇する
強属性ビン	属性による追加ダメージが上昇する
麻痺ビン	攻撃に麻痺の蓄積値が付加される
滅龍ビン	攻撃に龍属性の追加ダメージが付加される

攻撃アクション　各モードでそれぞれ3つの攻撃を覚えておく

斧モードは、全体的に攻撃範囲は広いが、攻撃の発生が遅い。一方の剣モードは、攻撃範囲は多少狭いものの斧モードに比べて攻撃の発生がそこそこ速い。下でそれぞれのモードで主力となる攻撃を解説しているので、性能や使い方を把握しよう。なお、武器出し変形攻撃と斧：変形斬りは、剣：縦斬りと同じ性能になる。

斧モード　斧：縦斬り



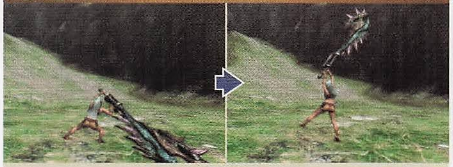
斧をゆっくりと振りかぶり、前方に叩きつけるように斬り下ろす。斧モードのなかで最も攻撃力が高く、高い位置まで攻撃が届く。攻撃の発生が遅いので、狙った部位に当てるにはモンスターの動きを予測して早めに繰り出しておく必要がある。

剣モード　剣：縦斬り



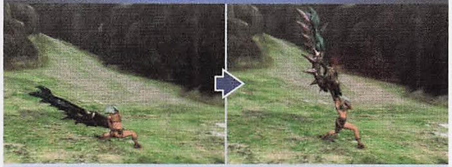
剣を後ろに大きく振りかぶり、縦に斬り下ろす。左スティックを上に入れながら入力すると一歩前進しながら攻撃を出すことができる。攻撃の発生がそこそこ速く、間合いの微調整ができるので、剣モードで連係を叩き込む際に重宝する。

斧モード　斧：斬り上げ



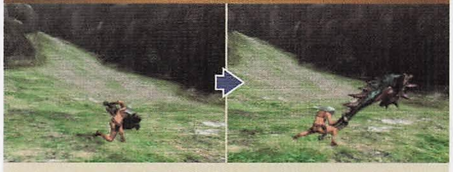
頭上に向かってまっすぐ斬り上げる。攻撃の発生が比較的速く、高い位置まで攻撃が届くため、部位破壊を狙うときはもちろん、斧モードで連係を決めるときの一発目としても扱いやすい。この攻撃から斧：縦斬り→斧：横斬りの連係を出そう。

剣モード　剣：斬り上げ



剣を左下方から右上方へと斬り上げる。攻撃力は剣：縦斬りとほぼ同じで、その場から動かずに繰り出せる。剣：縦斬りと剣：斬り上げを交互に連係させると、同じ部位を攻撃し続けられる。なお、剣モードのときは前転回避からも出せる。

斧モード　斧：突進斬り



前方に踏み込みながら斧をまっすぐ突き刺す。攻撃力はそれほど高くないが、大きく前進することとリーチの長さから、離れた位置から連係を狙うときの起点として使える。ここから連係で斧：変形斬りを繰り出して剣モードに切り替えよう。

剣モード　剣：属性解放突き～属性解放フィニッシュ



前方に剣を突き出したあと連続で攻撃し、最後に大爆発を発生させる。すべてヒットしたときは、かなり大きなダメージを与えられる。ウラガンキンの頭やアグナコトルの溶岩冷却時など、肉質が硬い部位の部位破壊に適した攻撃だ。

スキル考察　攻撃と防御にかかわるスキルをバランスよく発動させる

スラッシュアックスは、手数を増やすためにモンスターにまとわりつくように立ち回ることが多いが、ガードができない。そこで、最低でもスキル「回避性能＋1」を発動させておき、モンスターの攻撃をかわしやすくしておきたい。攻撃に関しては、スキル「斬れ味レベル＋1」「攻撃力UP」「集中」あたりがどの武器でも有効で、これ以外のスキルは、装備している武器や狩猟する大型モンスターによって変わってくる。下の表で解説している相性がいいスキルをもとに、自分が最も立ち回りやすいスキルの構成を見出し、防具を作る際の参考にしよう。



◀防御的なスキルを最小限に抑え、攻撃力重視が理想形。

■スラッシュアックスと相性がいいスキル

スキル	スキルポイント	スキルを発動させたときの利点
回避距離UP	回避距離+15	前転回避やステップの距離が伸びるので、剣モードの移動の遅さをフォローできるのが最大の利点。攻撃と防御のどちらも強化できるお得なスキル
回避性能+	回避性能+10、+15	前転回避とステップの出始めにある無敵時間が伸びる。ガードができないスラッシュアックスにおいて、回避行動の要となるスキルである
覚醒	属性解放+15	属性が付加されていない武器に属性が付く。属性はビンの種類で決まっており、強撃ビンは火属性、麻痺ビンは麻痺属性、滅龍ビンは龍属性となる
斬れ味レベル+1	匠+15	武器の斬れ味ゲージを伸ばす効果がある。斬れ味ゲージの色が一段階アップする武器と相性がよく、与えるダメージがかなり増加する
集中	溜め短縮+10	斧モード（武器収納状態）のときの時間の経過によるスラッシュゲージの回復量が上昇する。この効果により、剣モードで立ち回れる時間が増える
攻撃力UP	攻撃+10、+15、+20	武器の攻撃力が上昇するスキル。どの武器でもモンスターに与えるダメージを底上げできるが、特に強撃ビンを装着している武器と相性がいい
属性攻撃強化	属性攻撃+10	属性による追加ダメージが上昇するスキル。属性が付加されている武器で効果を発揮し、特に強属性ビンを装着している武器と相性がいい
耳栓、高級耳栓	聴覚保護+10、+15	咆哮を無効化でき、防御面を強化するとともに攻撃チャンスも増やせる。高級耳栓が有効なのは、イビルジョー、ギギネブラ、ディアブロスの3種

オススメの武器　各属性の武器をそろえよう

各属性のオススメの武器は下のとおり。このなかで特にオススメなのは、攻撃力が高く、強撃ビンを装着しているグレートナバルタスク。なお、麻痺ビンを装着しているバスチオンバスター剛は、主に協力プレイで役立つ。

■オススメ武器の性能と生産・強化方法

フレイムテンペスト

攻撃力	918
属性	火330
会心率	20%
スロット	1
ビン	強撃ビン
斬れ味	

生産・強化方法と必要素材

ファイアテンペスト	獄炎石×3、炎戈竜の碇口×3、炎戈竜の尻尾×3
▼ フレイムテンペスト	炎戈竜の鋭爪×5、炎戈竜の上ヒレ×4、爆鎚竜の紅玉×1

グレートナバルタスク

攻撃力	1026
属性	水280
会心率	―
スロット	―
ビン	強撃ビン
斬れ味	

生産・強化方法と必要素材

ナバルタスク	湾曲した龍角×2、大海龍の鎧毛×2、神秘の発光体×2
▼ ナバルタスク改	大海龍の尻尾×3、深淵の龍玉×1、海竜の上鱗×5
▼ グレートナバルタスク	覇王の証×3、湾曲した龍角×3、海竜の蒼玉×2

ゴアフロストアンバー

攻撃力	918
属性	氷330
会心率	40%
スロット	―
ビン	強属性ビン
斬れ味	

生産・強化方法と必要素材

アンバースラッシュ	カブレライト鉱石×5、琥珀色の牙×3、氷牙竜の棘×3
▼ アンバースラッシュ改	琥珀色の鋭牙×4、氷牙竜の尻尾×5、氷結袋×3
▼ ゴアフロストアンバー	氷牙竜の鋭爪×5、氷牙竜の堅殻×5、凍結袋×3

雷迅剣斧ライコウ剛

攻撃力	918
属性	雷310
会心率	―
スロット	―
ビン	強撃ビン
斬れ味	

生産・強化方法と必要素材

ボルトアックス	海竜の背電殻×3、海竜の角×3、紅蓮石×5
▼ ハイボルトアックス	海竜の背電殻×5、海竜の尻尾×3、上竜骨×5
▼ 雷迅剣斧ライコウ剛	海竜の尖角×3、海竜の鋭爪×5、海竜の蒼玉×2

バスチオンバスター剛

攻撃力	972
属性	―
会心率	−25%
スロット	1
ビン	麻痺ビン
斬れ味	

生産・強化方法と必要素材

ボーンアックス	竜骨【小】×10、鉄鉱石×10、モンスターの体液×2
▼ ボーンアックス改	竜骨【中】×5、マカライト鉱石×15、キラビートル×5
▼ アサルトアックス	土砂竜の甲殻×5、土砂竜の爪×3、雷光虫×5
▼ アサルトアックス改	土砂竜の頭殻×3、土砂竜の背甲×2、麻痺袋×2
▼ バンカーバスター攻	爆鎚竜の甲殻×5、爆鎚竜の顎×1、紅蓮石×3
▼ バスチオンバスター剛	土砂竜の堅殻×5、土砂竜の堅甲×5、土砂竜の鋭爪×8

狩猟の実践　スラッシュゲージを管理し、剣モードを維持しながら立ち回る

スラッシュアックスの軸となる攻撃は、短時間で大きなダメージを与えられる、剣：縦斬りと剣：斬り上げを繰り返す連係だ。スラッシュゲージを確認しながら、剣モードの連係をいかに狙っていくかが立ち回りのポイントになる。基本的な流れは右のとおりで、剣：縦斬り（ハンターの状態によって武器出し変形攻撃や斧：変形斬りも使い分ける）から剣モードの連係を叩き込んでいくのが基本。攻撃を当てたあとは大型モンスターの攻撃をステップでかわし、再び①に戻って最初の攻撃を決める流れとなる。その際、スラッシュゲージが紫色であれば、早めに③の手順でリロードを行い、ゲージを回復しておくこと。普段はリロード方法1で問題ないが、連係を叩き込める状況でゲージがなくなりそうなときはリロード方法2を使おう。



▲リロードは隙が大きい。モンスターの攻撃をかわした直後など、攻撃を食らわない安全なタイミングで行おう。

■スラッシュアックスを扱うときの基本的な流れ

①モンスターの攻撃の隙に最初の攻撃を決める	
武器収納状態	武器出し変形攻撃
斧モード	斧:突進斬り→斧:変形斬り
剣モード	剣:縦斬りor剣:斬り上げ

②モンスターが攻撃の予備動作を行うまで連係を決める	
連係	【剣:縦斬り→剣:斬り上げ】を繰り返す

③スラッシュゲージがなくなりそうなときはリロードを行う	
リロード方法1	武器収納→リロード
リロード方法2	剣:横斬り→剣:変形斬り→ステップ→リロード

①に戻る

剣モードは接近する手段を使い分ける

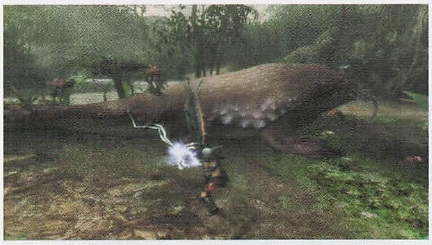
剣モードは移動が遅いので、それを補うために攻撃や行動を使い分けて効率よく連係に持ち込むことをまず覚えておきたい。密着時はその場から攻撃できる剣：斬り上げ、少し離れているときは左スティックを上に入力しながら剣：縦斬りを出し、前進しながら攻撃を当てることでスムーズに連係を叩き込める。それ以上間合いが離れたときは、前転回避を使ってモンスターに近づくといい。その際、狙いたい部位に向かって移動し、前転回避から剣：斬り上げに連係させるのがオススメ。前転回避を2回行っても近づけないぐらい離れてしまったときは、武器を収納してダッシュで近づいたほうが早い。

■モンスターとの距離による行動の使い分け

距離	行動
近距離	剣:斬り上げ
↑	剣:縦斬り
	前転回避(1回)で近づく
↓	前転回避(2回)で近づく
遠距離	武器を収納してダッシュで近づく

斧モードは攻撃範囲の広さを生かす

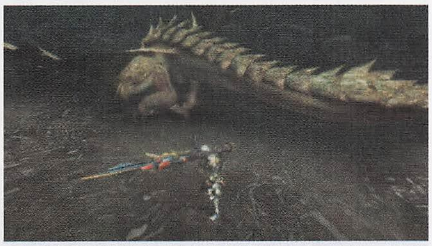
斧モードが役に立つ状況は、高い位置にある部位の部位破壊を狙いたいときと、滞空状態の大型モンスターを攻撃したいとき。基本的に単発で斧：斬り上げを狙い、次の攻撃まで当たりそうなら斧：縦斬りの連係を決めていく。麻痺ビンを装着している武器の場合は、モンスターを麻痺状態にしたら斧モードに切り替え、スラッシュゲージを回復しながら「斧：斬り上げ→斧：縦斬り→斧：横斬り」を繰り返す連係を決めていくといい。



▲ある程度離れた間合いでも、斧モードなら走って少し近づいてから斧：突進斬りを繰り出せば素早く間合いを詰められる。

前転回避とステップの無敵時間を活用

剣モードで攻撃しているときはモンスターとほぼ密着しているので、前転回避とステップの出始めの無敵時間を使って攻撃をかわす方法を覚えておきたい。特に意識してかわしたい攻撃は、大半のモンスターが繰り出す尻尾攻撃。ハンターに届くギリギリまで尻尾を引きつけ、尻尾の動きと交差するように前転回避やステップを繰り出そう。尻尾攻撃は攻撃判定が狭いので、スキル「回避性能＋」を発動させていなくても簡単にかわせる。



▲無敵時間を利用した回避方法を覚えれば、モンスターの攻撃が届く直前まで攻撃可能。極めれば手数を大幅に増やせる。

モンスター別基本の立ち回り　剣モードの連係を決めるポイントを覚える

スラッシュアックスは、剣モードの連係で弱点を攻撃するのが基本となる。連係を決めている最中にモンスターがひるんだら、復帰するまでさらに連係を決めていこう。このひるみの見極めが、狩猟の効率に大きくかかわってくる。各大型モンスターの攻略では、スラッシュアックスの性能を生かしたそれぞれの部位破壊の方法と、剣モードの連係を狙うポイントを中心に解説していく。なお、各モンスターの弱点のデータは、左から順に有効度の高さを示し、オススメの武器は、ダメージを与えやすいものを掲載。なお、攻撃力が高く、強撃ビンを装着しているグレートナバルタスクは、状況によって最大の弱点となる属性の武器よりも大ダメージを与えることが多いので、2つの武器を掲載しているモンスターもいる。

アグナコトル

切断に対する弱点	胸、胴、頭、首／背ビレ(肉質が硬いとき)
属性に対する弱点	水属性(頭、胸)
オススメの武器	グレートナバルタスク

部位破壊は各部位を正確に狙うのがポイント

背ビレ、全脚、尻尾の部位破壊は、剣モードの連係で各部位を正確に攻撃すれば達成できる。頭は熱線を繰り出しているときにアグナコトルの側面から剣モードの連係を決めよう。胸は剣モードの連係を狙うと首や背ビレに当たってしまうことが多いので、属性解放突きを当てるか、落とし穴や音爆弾の効果中に剣モードの連係を狙うのがオススメだ。それぞれの部位破壊を達成したら、攻撃をかわしたあとに斜め後ろから背中や後脚に剣モードの連係を当ててダメージを与えていく。熱線を繰り出している最中は、前方に回り込んで弱点の胸を狙おう。

イビルジョー

切断に対する弱点	頭、胸／胸(怒り状態)
属性に対する弱点	胸
オススメの武器	雷迅剣斧ライコウ剛

頭と尻尾の部位破壊は斧モードで狙う

頭の部位破壊は、疲労状態のときに背後へのかみつきを誘い、攻撃後の隙に斧：縦斬りを当てていれば達成できる。尻尾は左右連続かみつきをかわしたあと、背後から追いかけて斧：斬り上げを決めよう。ただし、攻撃チャンスは少ないので、アイテムを使って剣モードの連係も狙っていきたい。



◀普段は剣モードの連係で脚を狙っていく。

ウラガンキン

切断に対する弱点	腹、尻尾
属性に対する弱点	水属性、龍属性(頭、腹、尻尾先端)
オススメの武器	グレートナバルタスク

攻撃中にダッシュで回り込んで各部位を狙う

頭を狙うときは、攻撃の隙に武器出し変形攻撃→属性解放突きと連係させるのがオススメ。隙の大きさに応じて、属性解放突きをステップでキャンセルするか、フィニッシュまで出し切るかを決めよう。尻尾を狙うときは、攻撃をかわしたら早めに武器出し攻撃を空振りして、そこから連係で出す斧：斬り上げをうまく尻尾に当てるようにする。大きな隙ができたときは斧：縦斬りまで連係させよう。なお、攻撃の隙にウラガンキンの右斜め後ろから尻尾の付け根にある黒く隆起した部位に剣モードの連係を当てていけば、かなりのダメージを与えられる。

ギギネブラ

切断に対する弱点	腹、頭、後脚
属性に対する弱点	火属性(頭、腹、尻尾)
オススメの武器	フレイムテンペスト、グレートナバルタスク

あらゆる状況で剣モードを活用する

普段はギギネブラの背後から後脚や尻尾に剣モードの連係を決めていく。頭と尻尾の部位破壊は、攻撃の隙にこまめに剣：縦斬り（武器出し変形攻撃）を当てていけば達成できる。腹はギギネブラの真下に潜り込んで剣モードの連係を狙うか、腹にめり込むように属性解放突きを狙っていこう。



◀産卵中は、最大の攻撃チャンスとなる。

クルペッコ

切断に対する弱点	頭、胴、胸
属性に対する弱点	氷属性、水属性(頭、翼)
オススメの武器	グレートナバルタスク、ゴアフロストアンバー

頭は斧モード、翼は剣モードで攻撃する

クルペッコの背後から剣モードの連係を狙い、振り向きが終わるまで決めるのが基本。部位破壊は、頭はクルペッコが振り向くときに早めに斧:縦斬りを出しておけば、振り向きが終わったときにちょうど攻撃を当てられる。翼はクルペッコの側面に回り込みながら剣モードの連係を叩き込もう。



◀滞空状態には、頭に剣：縦斬りを決める。

ジエン・モーラン

切断に対する弱点	口、背ビレ、腹
属性に対する弱点	氷属性、龍属性(口、腹、背ビレ)
オススメの武器	ゴアフロストアンバー、グレートナバルタスク

部位破壊はバリスタと剣モードを使い分ける

牙の部位破壊は、武器で攻撃するよりもバリスタを使ったほうが達成しやすい。背中の部位破壊は、エリア1でジエン・モーランが撃龍船に近づいたときに背中に飛び乗り、背ビレの色が違う部位に剣モードの連係を決めていく。腕の部位破壊も剣モードの連係を当てるのが有効。エリア1で撃龍船の右側に接近したときに船の上から狙ったり、エリア2でジエン・モーランの側面に回り込んで狙ったりしていこう。エリア2に突入したあとに武器でダメージを与えたいときは、腹と腕の間に入り込むと安全。この位置で剣モードの連係をひたすら決めよう。

ボルボロス

切断に対する弱点	両腕、尻尾
属性に対する弱点	火属性(頭:泥まとい時)、水属性(頭)
オススメの武器	フレイムテンペスト、グレートナバルタスク

猛ダッシュ強頭突きと泥飛ばしが攻撃チャンス

尻尾の部位破壊を狙うときは、斧モードにしておくと立ち回りやすい。猛ダッシュ強頭突きをかわしたあとに走って近づき、斧:突進斬りを早めに出して空振りし、連係で斧:縦斬りを出して当てよう。泥飛ばし中なら、真後ろから尻尾の先端に斧:斬り上げ→斧:縦斬りの連係を決められる。



◀剣モードの連係は尻尾や脚に叩き込もう。

チャナガブル

切断に対する弱点	提灯、腹、背中
属性に対する弱点	雷属性(背中、提灯)
オススメの武器	雷迅剣斧ライコウ剛

提灯は水中、尻尾は地上で部位破壊を狙う

提灯は水中のほうが攻撃しやすい。振り向きに斧:縦斬りを合わせたり、吸い込みを繰り出しているときに背後から剣モードの連係を決めたりしていこう。尻尾の部位破壊は、水底に潜っているときや地上に出ているときに狙っていく。各攻撃をかわしたあとに剣モードの連係を決めていこう。



◀普段は側面から剣モードの連係を狙う。

ラギアクルス

切断に対する弱点	胸、頭、胴
属性に対する弱点	火属性(背中、胸)
オススメの武器	フレイムテンペスト

剣モードで各部位を狙い分ける

ダメージ重視で立ち回るときは、安全な背後から尻尾や胴に剣モードの連係を決めて手数を稼いでいく。弱点の頭や胸を攻撃するのは、ラギアクルスが隙を見せたときに前方にいた場合だけでいい。部位破壊は、頭や胸は振り向きの終わり際を狙うほか、雷ブレスや回転2段攻撃の隙にも狙える。背中は、水中の場合はラギアクルスの真上に回り込み、下を向いて攻撃するといい。地上では背中に攻撃が届かないので、脚を集中的に攻撃してダウンさせてから背中側に回り込んで攻撃しよう。尻尾は地上体当たり、地上突進などをかわしてから狙おう。

ディアブロス

切断に対する弱点	腹、尻尾
属性に対する弱点	氷属性(頭、背中&翼、尻尾先端)
オススメの武器	グレートナバルタスク、ゴアフロストアンバー

頭の部位破壊は、アイテムで足止めして狙う

頭の部位破壊は、威嚇中の隙と、音爆弾や閃光玉などで足止めをしてから剣モードの連係で攻撃するのが基本。肉質が硬いので、属性解放突きを使ってもいい。尻尾は、威嚇中はもちろん、突進をかわしたあとの角を振り上げているときも狙える。攻撃はなるべく剣モードの連係を使い、狙いにくいなら斧:斬り上げを使おう。ほかには空中にいるときに閃光玉で落下させ、ダウンしてもがいているときに尻尾を攻撃するのも手だ。大ダメージを与えたいときは、背後に回り込んで尻尾の付け根あたりに剣:縦斬り(武器出し変形攻撃)を決めて連係を狙おう。

リオレイア

切断に対する弱点	頭、腹、首
属性に対する弱点	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	雷迅剣斧ライコウ剛

斧モードで翼と尻尾を部位破壊する

頭の部位破壊は、炎ブレスや拘束攻撃を離れてかわしたあとなどに剣モードの連係を決めていく。翼の部位破壊は、リオレイアの側面に回り込んで左右の翼に斧:縦斬りを当てていくと達成しやすい。尻尾を攻撃するときは、普段は各攻撃の隙に斧:斬り上げを当て、炎ブレスを吐いている最中は斧:縦斬りの連係まで決めよう。また、サマーソルト尻尾攻撃を繰り出したあとは、滞空状態のリオレイアの尻尾に剣モードの連係を狙うチャンスとなるので見逃さないようにしたい。大ダメージを与えたいときは、各攻撃の隙に頭に剣モードの連係を叩き込もう。

ドスジャギィ&ドスバギィ

切断に対する弱点	頭
属性に対する弱点	火属性(頭)
オススメの武器	グレートナバルタスク、フレイムテンペスト

剣:縦斬りで頭の部位破壊を狙う

頭の部位破壊は、攻撃の隙に剣:縦斬りや武器出し変形攻撃を頭に当てれば、楽に達成できる。狙いにくいならシビレ罠を使って剣モードの連係を決めてもいい。普段はモンスターの側面や背後から剣モードの連係を狙い、旋回かみつきはステップの無敵時間を利用してうまくかわそう。



◀睡眠液を吐いたら正面から連係を決める。

リオレウス

切断に対する弱点	頭、首、腹
属性に対する弱点	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	雷迅剣斧ライコウ剛

尻尾の部位破壊を狙うにはコツが必要

各攻撃の隙に剣モードの連係で頭を狙うのが基本。頭の部位破壊は、炎ブレスや拘束攻撃をかわしたあとを狙うほか、滞空状態のときに斧:斬り上げで頭を攻撃したり、回転尻尾攻撃の頭が止まる位置に攻撃を合わせたりしてもいい。翼はリオレウスの側面に回り込んで斧:縦斬り、尻尾は猛ダッシュや炎ブレスをかわしたあとに斧:斬り上げを当てていこう。また、滞空状態から回り込みをすると、そのあと後退しながら滞空炎ブレスを吐き出す傾向があるので、それを見越して背後に回り込んでおけば、後退してきたリオレウスの尻尾を攻撃できる。

ナバルデウス

切断に対する弱点	胸、ヒゲ、尻尾
属性に対する弱点	龍属性(角、腹、頭)/雷属性(角、尻尾、頭、前脚)
オススメの武器	雷迅剣斧ライコウ剛

すべての状況で剣モードの連係を狙っていく

リロードをしながら常に剣モードの連係を狙っていくのが基本の立ち回りとなる。その際、頭の下に潜り込んで、一番の弱点となる胸(無数に生えているヒゲが目印)を攻撃すると効率よくダメージを与えられる。部位破壊は、角とヒゲは、特定の部位を狙わなくてもダメージを与えるだけで達成できる。背中は、ナバルデウスの頭上に回り込んで、下を向きながら剣モードの連係を狙っていこう。尻尾は、胴体の中央辺りから尻尾の先まで に攻撃を当てていく。ダッシュで背後に回り込んでから武器出し変形攻撃を当て、そのまま剣モードの連係を叩き込もう。

ロアルドロス

切断に対する弱点	タテガミ、腹、尻尾
属性に対する弱点	火属性(タテガミ、腹)
オススメの武器	フレイムテンペスト

剣モードの連係でタテガミと尻尾を狙う

地上ではどの部位も狙いやすいので、攻撃の隙に剣モードの連係で各部位を攻撃して部位破壊を達成しよう。水中では尻尾が狙いにくいので、回転攻撃に的を絞り、攻撃中に背後に回り込んで尻尾を攻撃していく。なお、大ダメージを与えたいときも部位破壊同様、タテガミや尻尾を狙えばいい。



◀水中でも弱点のタテガミを攻撃しよう。

ベリオロス

切断に対する弱点	頭、腹、尻尾
属性に対する弱点	火属性(頭)、雷属性(頭、棘)
オススメの武器	フレイムテンペスト、雷迅剣斧ライコウ剛

武器出し変形攻撃が部位破壊のカギとなる

頭を攻撃するときは、氷ブレスを吐き出したあとや棘の部位破壊後の回り込みで体勢を崩したところに武器出し変形攻撃から剣モードの連係を決めよう。棘と尻尾の部位破壊を狙うときは、斜め飛びつきや突進をかわしたあとのわずかな隙に、背後から近づいて各部位に武器出し変形攻撃を当てていく。落とし穴(棘の場合)やシビレ罠(尻尾の場合)を使って足止めし、剣モードの連係を叩き込んで一気に部位破壊を達成してしまうのも手だ。大ダメージを与えるときは、各攻撃の隙に正面にいるなら頭、背後にいるなら尻尾に剣モードの連係を決めていこう。

協力プレイ 斧:斬り上げと属性解放突きに注意

スラッシュアックスは、協力プレイでも1人プレイと同じ立ち回りが基本となる。注意する点は2つ。1つ目は、ハンマーとランスを装備している仲間の立ち位置を把握すること。どちらも仲間の攻撃の影響を受けやすい武器なので、立ち位置がかぶらないようにしよう。2つ目は、斧:斬り上げと属性解放突きの使用は控えること。仲間を吹き飛ばしてしまう攻撃なので、目の前に仲間がいないことを確認して使おう。



▲仲間と一緒に尻尾を狙うときは、吹き飛ばす心配のない斧:縦斬りで攻撃。

ただいま絶賛プレイ中!! まだHR50以下だった頃、バンギスシリーズの防具が欲しくてクエストLV★4「≪高難度≫ジャギィ掃討作戦」でイビルジョーを狩りまくっていた時期がありました。手伝ってくれる人もおらず、1人でコツコツと……。ようやくできたのは、バンギスシリーズに竜王の隻眼とアロイGグリーヴを組み合わせた、実用性と見た目を兼ね備えた装備。バンギスシリーズは、HR50以下だと胴、腕、腰の3つが作れるので、もしよかったら作ってみてください。 (コジ/プレイ時間:655時間)

狩られ道亜種 KARAREMICHI ASHU



Text by Seiichi Kuranishi

ロアルドロス討伐! TOKYOTO 141【後編】

水獣、ロアルドロス――。

正直、この黄色いヤツに、これほど翻弄されるとは思っていませんでした。ヤツからゲットできる上質な海綿質は、モガの村では貴重なポイントになります。なので、一生懸命、それを集めることはしましたというかまだしていますが、それにしても、です。おかげさまで僕にとっては、一人プレイでも狩れる数少ない上位のモンスターにはなりましたが、しかし、それにしても……です。

京都に住む息子さんと僕のロアルドロス討伐タイムアタックは、電撃ゲームス校了といういかんともしがたいスケジュールに阻まれ、二晩の練習だけで終わりました。これは、本当に申し訳なかったと、今でも思っています。僕の方からお願いした企画でありながら、すいませんでしたorz しかも、最終的なタイムは2分50秒です。まだまだ、まだまだ改善の余地はあったはずです。勝手な試算なのですが、仮に僕が息子さんレベルにまで腕を上げることができて、息子さん×2のチームになっていたとしたら、推定タイムは1分40秒前後。全国の猛者たちと比べても、決してひけをとらないタイムになっていたはずなのですあぁ……言葉もない。

さらに、前号でお伝えしました通り、そんな息子さんとの練習を前提に男塾先輩と組み、ロアルドロス討伐のタイムアタックで辻本プロデューサー、ケントおにいさん(木下メインプランナー)に挑むということまでやらかしたのですが惨敗。あまりといえばあまりな、これまた言葉もない、ぐぅの音も出ないような惨敗を喫しました。あれからおよそ1か月が経ちましたが、まだ、そのショックからは立ち直れていません。「あの」辻本さんが、実は敏腕プロデューサーにして凄腕ハンターだったという事実に気がついていなかった僕の不覚ですが、男塾先輩とは、もう二度とチームを組むことはないでしょう。許さん < 古川(本名)

それにしても、申し訳ない……。

返す返すも、申し訳ない。息子さんとのタイムアタックは、お父さんも一生懸命ツイッターで練習の模様を実況してくれていたというのに、あまりに中途半端な幕切れでした。せめて、せめてなにかお詫びしなければと考えた僕は、辻本プロデューサー/小嶋AP/ケントおにいさんへのインタビュー取材の翌日、男塾先輩とは別れて、一人、京都に向かいました。せめて一目お会いして、「ごめんなさい」を直接お伝えしたかったのです。

「こんにちは! いやぁ、本当に来てくださってうれしいです。ほら、おまえもちゃんと御挨拶しなさい」。

10月30日17時、京都駅八条口。お父さんは満面の笑顔で僕を迎えてくださいました。息子さんは、はにかんだ笑顔を浮かべて、うつむいていました。わかるわかる。中学生くらいのころって、そんな感じになっちゃうんだよねぇ……とか思いましたが、それは息子さんのせいでも中学生の気持ちのせいでもなく、僕の風体のせいだったのではないかと今思いましたが、まぁ、気にしません。無事、お二人にお会いすることができて、おみやげを手渡し(辻本さん、小嶋さん、ケントおにいさんのサイン入りMH3(tri-) ザ・マスターガイド! 御協力、ありがとうございました < お三方)、一言、お詫びをお伝えすることができました。よかった。本当によかったです。お父さんも息子さんも、全然、気にしてないから大丈夫ですよぉ～と言ってくださいましたし(息子さんは恥ずかしそうに笑っているだけでしたが)。京都まで足を伸ばしたかいがあったというものです。

ところで、今日、持ってる?

なにを? なんて、そんなヤボなことを聞く必要はありません。このシチュエーションで持っているかいないかといえば、PSP、「MHP 2nd G」に決まってるじゃないですかw 息子さんが軽くうなづき、お二人はささっとカバンからPSPを取り出してくださいました。お詫びのために京都でお二人にお会いしたのだということもすっかり忘れ(おい! < 僕様)、僕はぶしつけにも自分の狩りをお願いしていました。

「異常震域」に行きたいんですけど、いいですか?

もちろんG級です。そして、ティガレックス2頭です。初対面の方と、なにもそんなきっついクエストに出ることないじゃん! という話ですが、この時、僕は轟竜の狩猟数を増やしたくてしょうがなかったのです。結果としては断念/中止することになったのですが(経緯は、現在好評発売中の電撃PlayStation連載、狩られ道黒毛をチェックしてみてください)、電撃PlayStationの15周年を記念して、轟竜の狩猟数を500にしてみたかったんですね。で、まぁ、あれです、信頼できるハンターさん二人がいるわけですから、少しでもその数を増やそうと……そう考えた僕を、誰も責められないと思います……たぶん。しかも、その時は僕は一人だけガンナー装備でチキン気味な立ち回りだったとか、あろうことか2落ちしたとか、そんなこと、狩られ道さんという人にとってはお約束の範疇です。

轟竜の天鱗。

来ました。はい、来ましたね。なんだろう、本当になんだったんでしょう。一頭目の剥ぎ取りで轟竜の天鱗をゲットしました。お詫びのためにおうかがいした京都です。そして、天鱗です。「おめでとうございます」とお二人におっしゃっていただきながら、申し訳ないやらおかしいやらでしたが、うれしさの方がわずかに上回っていたのでしょうか、ついつい笑ってしまったところで油断して2落ち目を喫してしまい、あろうことか、僕がキャンプの井戸から飛び降りて砂漠のエリア7に向かおうかというところで、2頭目の討伐も終了しました。やばっ! 急がないと剥ぎ取りが……。

轟竜の天鱗。

うそでしょー! これはできすぎですから、あまりにも。2頭目からも剥ぎ取りで天鱗が出ました。「京都で、いい思い出を作っていただけたようで……」。お父さんが笑いながらおっしゃってくださいましたが、その笑顔は次の瞬間には凍りついていました。

轟竜の天鱗。

3枚目です。報酬にも轟竜の天鱗が1つ、入っていたのです。剥ぎ取りで1頭から1つずつ、そして報酬でも出て、1回のクエストで計3つです。これはない。ないといいますかあったわけですが、ありがとうございますありがとうございます。京都は、本当にいい町です。ついでに申し上げますと、このあとに向かったクシャルダオラ討伐では古龍の大宝玉まで1個、出てしまいました。なんだったんでしょうねぇw 盆と正月がいっぺんに来たなんてことを言いますが、それ以上の感覚がありました。僕にとって、京都は特別な町になりました……が、もとはと言えばお詫びだったことだけは、決して忘れるわけにはいきませんが。(200912011859)

電撃モンハン組合

・狩られ道豪黒毛
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中!

・かしまし狩られ道
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3(トライ)』のレポートを近日公開!

・狩られ道ツアー
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。12月はハンティングカード強化月間です!

・ハンティングカードレビュー
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。第6弾カード情報は見逃せない!

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃のモンスターハンターブログ

今回はハンティングカード大特集

全国のハンティングカードファンのみなさん、お待たせしました！ ついにこのコーナーの乗っ取りに成功……って、今回だけ？ なの？

モンスターハンター ハンティングカード MONSTER HUNTER HUNTING CARD CHAMPIONSHIP 2009

「モンスターハンター ハンティングカード」チャンピオンシップ2009グランドチャンピオンが決定!!

先日都内で行われた、「モンスターハンター ハンティングカード」の日本一を決めるチャンピオンシップ2009の模様をお届け！ とくに最高峰の頭脳戦が繰り広げられた決勝戦の模様を解説していこう。第6弾情報も見逃すな！

決勝戦 日本一に輝いた16歳の思考と駆け引きに絶句した32歳、俺

頂上決戦！ そのとき何が起こったのか!?

どうも、ハンティングカード担当の男塾先輩です。最近は電撃ゲームスの作業で多忙を極め、デッキもあまり組めてない状況だったのですが、 この日行われた日本一決定戦を見て、 沸々とカードゲーマー魂が盛り上がってまいりました。だって、あんな激戦を間近で見せられたら、そりゃもうたまらんって。

本当は各対戦の模様をお伝えしたいのですが、スペースの関係もあるので詳細はWEBをご覧くださいませ。 さて、 注目の決勝戦に勝ち上がってきたのは、名古屋代表のMASAKI氏、そして東日本チャンピオンのプーギー氏です。MASAKI氏はご存知、昨年のフェスタでタイムアタック日本一に輝いたチーム「もうゲネポ」のお一人なんですね。ゲームもうまくてカードも強くて、そのうえイケメンなんですから、神様はなんて不公平なんでしょうか（笑）。いやいや、 彼は本当に強いんです！ 彼は古龍ギルドモンスターの「ナナ・テスカトリ ※」を使ってグラシアルブロス改のパワーを上げていく、 通称「ナナデッキ」 を得意としています。 このデッキ、私も使っていたので、その恐ろしさはよく知っていますが、徐々にハンターのパワーが上がっていく過程は対戦相手に脅威を与えまくりです。対するプーギー氏は、今大会最年少の16歳。 しかし彼も東日本大会で優勝するほどの実力者なのです。彼のは、角王鎚カオスオーダーとガノカットラス改を使って押しまくる通称「カットラスオーダー」というデッキに、自分なりのアレンジを加えたオリジナルデッキを使用してました。 これがまた……絶妙なバランスを誇り、MASAKI氏の手を止める手段がふんだんに盛り込まれていたのです。なかでもMASAKI氏の手札に「ナナ・テスカトリ※」が入ったとわかった瞬間に発動したオトモカードの「ご挨拶するのニャ」の使用により（※下段参照）、完全にペースをくずされたMASAKI氏は、 グラシアルブロス改３枚とフルミナントソードの構成で追走するも、最終的にアカムトルムを討伐したプーギー氏に敗れてしまうのでした。

最終結果 高レベルの接戦が展開!

プーギー氏（写真後列左から2番目）の優勝で幕を閉じた今年のチャンピオンシップ2009。プーギー氏の実力もさるものながら、どの選手も確かな実力を持っていたことは間違いないでしょう。 個人的には勢いを感じたノムラ氏とMASAKI氏の一戦がベストバウトです。



◀一瀬Dも入って受賞者の記念撮影が行われました。

◆日本一決定戦大会最終結果

グランドチャンピオン	プーギー氏（東日本チャンピオン）
第2位	MASAKI氏（名古屋大会代表）
第3位	Army氏（福岡大会代表）
第4位	ノムラ氏（ラストチャレンジ突破）
第5位	FUJIkun氏（札幌大会代表）
	high氏（ラストチャレンジ突破）
	カニ氏（西日本チャンピオン）
	リトル・B氏（大阪大会代表）

CHECH グランドチャンピオンに輝いたプーギー氏のデッキを考察する!

MASAKI氏がガブラスを討伐し、クエストカードの能力によって古龍のギルドモンスターカードを２枚デッキから引きました。もちろんこれは「ナナ・テスカトリ ※」のカードでしょう。彼はこれを早々に使い切り、グラシアルブロス改のパワーを上げる算段……だったのでしょうが、これをプーギー氏は見逃さなかった。次の瞬間使ったのは、 オトモカードの「ご挨拶するのニャ」。一瞬「え？」といった驚きの表情を覗かせたMASAKI氏。このカードは自分と相手の手札をデッキにすべて戻して、新たに３枚引きなおすというもの。せっかく手札に引いてきた古龍のカードを戻すことになったMASAKI氏は、そのまま失速していくことになるのです。このほかにもプーギー氏のデッキには見どころが満載でした。彼には今後突撃取材を敢行予定です（笑）。



キーポイントとなったカード

「ご挨拶するのニャ」

ここぞとばかりにプーギー氏が繰り出したこのカード。使用するためにはクエストを達成していることと素材が４枚も必要だが、相手の手札にジャマなカードがあるとわかったときに絶大な効果を発揮する。

モンスターハンター ハンティングカード

[MH HC公式サイト] http://www.capcom.co.jp/mhhc/

第6弾「凍土の騎士」の新要素&キャンペーン情報を大紹介!

ついに発売される第６弾「凍土の騎士」。その新情報が到着したので紹介していこう！ また特別キャンペーンも実施されるのでチェック！

ブースターパック 凍土の騎士
●12月18日発売 ●パック（10枚入り）：¥315（税込）／ボックス（15パック入り）：¥4,725（税込）

新要素1 <部位破壊／翼>の導入!

従来の部位破壊（角、尻尾）に加えて、第６弾では「翼」の部位破壊が可能になった。基本的な使い方やイベントカードによるＧＰ獲得などは同じだが、カードの能力によっては特別な効果を得ることも！ 右で紹介しているターゲットモンスターカード「イャンガルルガ」のほかにも対応したカードは複数存在する。

ターン終了まで有効



▶この「イャンガルルガ」のカードの翼を部位破壊すると、そのターンの終了まで部位破壊したハンターのパワーをプラスすることができる。

新要素2 ハンターの固有技が実装!

第５弾でモンスターにだけ存在した「固有技」が、今回ハンターにも実装されるようになった。これを使うと、大幅にターゲットモンスターのパワーを下げることができたり、自分のパワーを上げたりといったことができるようだ。ただしそのためには、リスクもあるようだが……。



一撃必殺の竜撃砲!

◀竜撃砲のイベントカード。これを使えば、ターゲットモンスターのパワーを2000下げることができる。

NEWS 「とらドラ!」でおなじみのヤス氏描きおろしカードがもらえる!

電撃文庫等で活躍中のイラストレーター・ヤス氏による、描きおろしのカードがもらえるキャンペーンがMH公式応援店で実施される！ 詳細は公式サイトをチェック！



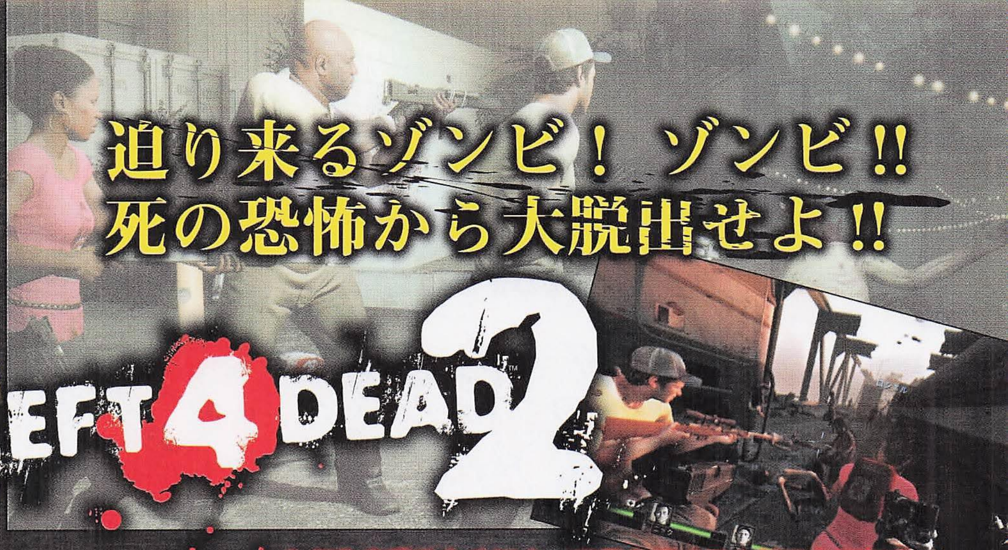
◀Ａ賞とＢ賞の2つが用意されていて、微妙にイラストの絵柄が異なる。ちなみに能力はどちらも一緒。

ただいま絶賛プレイ中!!

チャンピオンシップ2009が終わったあと、 優勝したプーギー氏と彼を育てた（？） トレーディングカードショップ札市の店長さんとお話する機会がありまして。 聞けば大会の前々日からお店に皆で集まって、デッキの内容についてあれこれ議論していたようです。しかも、今回大会で使おうと思っていたデッキとは別に、違うデッキを使う予定だったというお話も聞けました。最終的には一度封印したデッキを使っての優勝……。いや、お見事というしかないですよね。 （男塾先輩）

絶対包囲網

迫り来るゾンビ！ ゾンビ!!
死の恐怖から大脱出せよ!!



シンプルなゲームルールながら、協力プレイの醍醐味を存分に味わえるサバイバルACT『レフト 4 デッド 2』。発売から1カ月が経過したが、興奮は冷めやらず！ 今回は本作の内容を総ざらいし、その魅力に迫っていく！

ただ生き残るために！ 武器＆アイテムリストに加えキャンペーン＆対戦リプレイをお届け！



ウイルスによりゾンビ化した感染者だらけの街から、生存者が脱出するまでを描いた本作。詳細な物語はなく、見た目も一般的なFPSということで、あまり特徴のあるゲームには思えないかもしれない。しかし、プレイすると一気に引きこまれる、魅力あふれる作品になっているのだ。ここではその内容を紹介していこう。

レフト 4 デッド 2

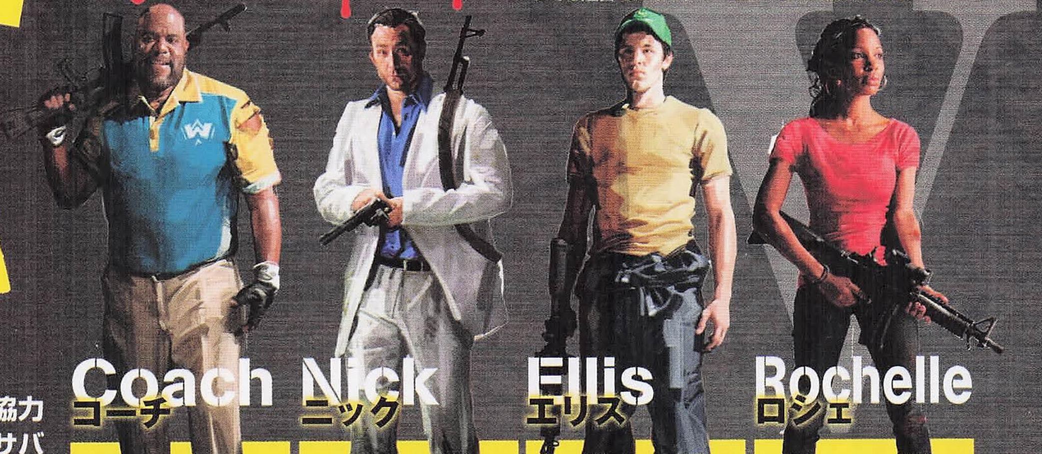
発売中（11月19日発売） ￥7,665（税込）

Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT／対戦／協力
	メーカー	発売元:エレクトロニックアーツ/開発元:VALVE	
	備考	プレイ人数:1～2人/オンライン対応	
PC	ジャンル	ACT	ACT／対戦／協力
	メーカー	発売元:エレクトロニックアーツ/開発元:VALVE	
	備考	プレイ人数:1～2人/オンライン対応	

生存者

プレイヤーの分身となる４人は偶然居合わせた一般人

プレイヤーが操作するキャラクターは生存者の4人。彼らは特殊部隊員でも、軍人でもない一般市民なので、無数の感染者と戦うには、人員的にも能力的にも不利な立場だ。そこで重要になるのが、チームとして結束し、互いをカバーするという戦術。本作は協力こそがゲームの攻略法と言っても過言ではない。チームワークが重要なのだ。



Coach コーチ

高校で保健体育の教師をしている男性。大学時代のアメフト経験を生かし、新入生チームのディフェンシブコーディネーターを努める。鍛えた肉体でチェーンソーのような重い武器も豪快に振り回せる。

Nick ニック

非合法の賭博に手を染めて警察に追われ、町から町へと放浪を繰り返している男性。これまでの経験から人間不信に陥っているが、生存者3人との出合いは、彼が信頼を学ぶいい機会になっている。

Ellis エリス

自動車修理工場で整備士をしている男性。無謀な行いを度胸試しと考えており、それを友人に見せ付けることに興味がある。感染者との命がけの戦いも、彼にとって度胸試しの1つでしかないようだ。

Rochelle ロシェ

プロデューサーを目指し、TV局で働いている女性。お茶くみの仕事に嫌気がさしていたところへ、感染者であふれる避難所の取材という仕事が舞い込む。これを好機ととらえた彼女は、取材を敢行する。

『L4D2』にハマる4つのポイントとは？



■ゲームのテンポがいい！

ゲームの目的は、ステージの最後に待つ船やヘリといった乗り物で、感染者だらけの地帯から脱出することだ。ステージは複数のエリアに分かれており、各エリアにある避難部屋に逃げ込めばクリアとなる。1ステージは1時間前後でプレイできるうえ、キャラクターの移動スピードも速いので、ゲーム展開がスピーディで心地よい。

■ゲームのバランスがいい！

本作にはAIディレクターという、難易度自動調整機能が搭載されている。これは、感染者をラクに倒していると判断した場合は、出現する感染者の数を増やしたり、アイテムの出現頻度を変える、といった調整を加える機能。これにより、常に歯ごたえのある難易度で楽しめたり、負けたあとの復帰がラクになるなどのメリットがある。

■協力プレイが楽しい！

『L4D』シリーズがウケているのは、協力プレイの要素がゲーム中に色濃く表れているからだ。生存者が常に感染者に囲まれる状況に陥るため、それぞれが周囲360度に目を光らせなければならない。各プレイヤーはセンサーであり、武器であり盾なのだ。これほどチームを意識する協力プレイのゲームは珍しく、それだけに新しいといえる。

■対戦が楽しい！

本作の対戦は、基本的に生存者対感染者の構図となり、生存者同士、感染者同士の対戦はない。生存者は、エリアの最後にある乗り物での脱出を目指し、感染者は特殊感染者を操作して、それを阻止する。感染者側では、コンピュータ操作で通常感染者が生存者に襲い掛かるので、軍団を率いて戦っているような感覚も味わえる。

感染者

謎のウイルスに感染し人外の能力と凶暴さを獲得したゾンビ

アメリカ合衆国で非常に高い感染力を持った謎のウイルスが蔓延。その影響によりゾンビと化してしまったのが感染者だ。生存者が感染者にならなかったのは、たまたま免疫があったということらしい。感染者の大多数は通常感染者と呼ばれ、人間の姿をかろうじてとどめているが、特別な姿と力を得た特殊感染者と呼ばれるものも存在する。

通常感染者

数と速さで攻めてくる最も登場数が多いゾンビ

ウイルスに感染して、生きる屍と化した存在が感染者だ。特別な能力や攻撃方法は持たないが、人間と同じような速度で走るうえ、高いところから飛び降りてくるという、文字どおり人間離れしたアクションをするため、決して油断はできない。また、本作にはたくさんの感染者が登場するが、そのなかにはピエロの格好をしたものや、沼の中から這い出てくるマッドマンといった、通常感染者よりも若干手強い者たちも存在する。



▲アイテムを持ったライオット（暴動鎮圧部隊員）、ハズマット（防護服装備）といった感染者も登場。

特殊感染者

攻撃に特化した力を獲得した選ばれし感染者

ウイルスの影響で特殊な能力を得たり、姿が大きく変わってしまった感染者が特殊感染者だ。ゲームでは中ボス、大ボスといった存在になる。全部で8種類おり、それぞれで対処法が違うが、強敵ゆえに1人で立ち向かうのは厳禁。



ブーマー

◀吐き出す胆汁を浴びると、視界が悪くなり、他の敵を呼び寄せる。女性版も存在。



タンク

◀最も耐久力&攻撃力のある敵。殴って攻撃するほか、岩や車を投げ付けることもある。



ハンター

◀離れた所から生存者に飛び掛かり、馬乗りになって攻撃する。逃れるには仲間の助けが必要だ。



スモーカー

▶伸ばした舌で生存者を締め付け、拘束する敵。倒すと周囲に煙を撒き散らす。



ウィッチ

▶終始泣いている敵。刺激しなければ攻撃されないが、攻撃時は一撃で戦闘不能に。

NEW スピッター



▲酸性液を広範囲に吐きかけてくる敵。倒したあとの場所にも酸が飛び散りダメージになるので、注意が必要だ。

NEW チャージャー



▲異常なほど発達した右腕を武器に、猛突進をしてくる敵。生存者をつかんで地面に叩きつけることもある。

NEW ジョッキー



▲この敵に頭の上を取られると、操られてしまう。仲間からどんどん引き離されていくので注意。

WEAPON & ITEM

全武器&全アイテムを掲載！ 使える物はすべて使ってゾンビをなぎ倒せ!!

『2』で新たに追加された近接武器を含め、本作で登場するすべての武器とアイテムを公開。なお、AIディレクターの効果で、アイテムが登場する場所と内容はランダムになっている。

武器、アイテムはすべて現地調達

生存者がゲーム開始直後に持っているのは武器のピストル1丁だけ。あとはエリア内のどこかにある銃器やアイテムを見つけていくことになる。銃器や武器は無造作に落ちているので入手しやすいが、体力回復系のアイテムやAED（蘇生装置）は入手できる機会が少ないので、大切に使おう。

銃器と近接武器の使い方

武器はメイン武器とサブ武器の2つを持ち歩くことができる。メイン武器とは、ショットガンやサブマシンガンといった強力な銃器のこと。サブ武器はピストルやマグナムといったハンドガンと『2』で新たに加わった近接武器だ。これらはYボタンでいつでも切り替えて使い分けることができる。



アイテムの使い方

アイテムは、回復アイテム、回復補助アイテム、投擲アイテムの3種類だ。同時に持てるのは各種類1つずつで、それぞれ十字キーの左、下、右に登録され、キーを押して使用するアイテムを切り替える。回復アイテムは仲間に渡したり使うこともできるので、常に仲間の体力を気にかけよう。



銃器

銃器は一番使用頻度が高いだけに、種類も豊富だ。ピストルは威力が弱いが、弾数制限がないので、持っていると安心。各ショットガンは威力や散弾範囲に差はあるものの、どれも攻撃力は十分なので、とりあえず出現したものを使うという認識でいい。サブマシンガンは接近時に弾をばら撒く使い方。ライフルは、接近される前に倒せる腕がないと厳しいだろう。グレネードランチャーは強力だが入手頻度は極端に低い。

名称	種類	装弾数	MAX	珍	備考
ピストル	ハンドガン	15	∞	×	2つ装備すると2丁拳銃になる
マグナム	ハンドガン	8	8	○	8発しか撃てないが強力
ポンプ式ショットガン	ショットガン	8	56	×	ラッシュ時に役立つ。攻撃力は低め
クロームショットガン	ショットガン	8	56	×	ポンプ式より散弾範囲が狭い
コンバットショットガン	ショットガン	10	90	△	リロードが1発ずつなのですぐ撃てる
タクティカルショットガン	ショットガン	10	90	△	散弾範囲が広い。攻撃力が高い
サブマシンガン	マシンガン	50	650	×	周囲に弾をばらまく時に便利
サイレンサー付きサブマシンガン	マシンガン	50	650	×	消音機付きで敵に気付かれにくい
AK-47	マシンガン	40	360	△	攻撃力が高い
コンバットライフル	ライフル	60	360	△	引き金を引くと3発ずつ発射する
M-16 アサルトライフル	ライフル	50	360	△	連射速度が速い
スナイパーライフル	ライフル	30	180	○	射線上の敵を複数攻撃できる
ハンティングライフル	ライフル	15	150	△	威力はスナイパーライフルと同等
グレネードランチャー	ランチャー	1	30	○	単発発射だが威力は最強

近接武器

敵に周りを囲まれたときに一番頼りになるのが近接武器だ。威力はすべて同じで、通常感染者なら一撃で倒せる。チェーンソー以外は使用回数に制限がないので、これをサブ武器に選ぶのもいいだろう。



▶近接武器は、振り下ろす前後にできる隙が唯一の欠点。攻撃範囲が狭いので、移動中の敵に当てるにはある程度の慣れが必要だ。

名称	珍	備考
バール	×	大型のクギ抜き。出現率が高い
防火斧	×	火災時の救助や脱出に使う斧。出現率が高い
日本刀	△	ニンジャソードと呼ばれる武器
バット	○	野球のバット。あることをすると出現
クリケットのバット	△	クリケットで球を打つ時に使うバット
エレキギター	△	攻撃時にいい音が出る
フライパン	△	攻撃時にいい音が出る
マチェット	△	狩猟などに使われる大型のナイフ
警棒	○	ライオット（暴動鎮圧部隊）を倒しても入手可能
チェーンソー	○	使用回数に制限あり。特殊感染者にも有効

投擲アイテム

爆弾など投げることで効果を発揮するのが投擲アイテムだ。火炎瓶は炎の壁として感染者の進撃を阻むために、パイプ爆弾はゾンビが大量に現れた際にまとめて倒すために使おう。ガソリン、ガスボンベは投げてから銃で引火させるか、置いてあるところを撃って爆発させることで初めてその効果を発揮することができる。



▶ブーマーの胆汁は、投げるとそこに感染者が集まる。感染者にぶつけると、その感染者をほかの感染者が攻撃する姿が見られる。

名称	効果
火炎瓶	投げると広範囲に炎を発生
パイプ爆弾	ゾンビを集めて爆発させる爆弾
ブーマーの胆汁	ゾンビを1カ所に集められる液体
ガソリン	銃器で撃つと炎が広がる
ガスボンベ	銃器で撃つと大爆発
ガス管	銃器で撃つと大爆発
爆竹	銃器で撃つと爆竹に着火し広範囲ダメージ

強化アイテム

強化アイテムを使うと、銃の命中精度を上げたり、メイン武器の攻撃に属性を付けて、威力をアップさせることができる。特に爆発弾・火炎弾パックは、拾った全員の銃器に属性付き攻撃ができるようになるという優れもの。拾ったらすぐにでも使いたいが、攻撃回数に制限があるため、サブ武器と切り替えながら弾を温存する工夫も必要だ。



▶火炎弾パックをライフルに付けて狙撃したところ。パックは銃の装弾数ぶんだけ使用可能になる。

名称	効果
爆発弾パック	弾丸の着弾時に爆発する
火炎弾パック	弾丸の着弾時に燃える
レーザーサイト	銃の命中精度が上がる

回復（補助）アイテム

回復アイテムは、一定量を回復する救急キットと、一時的に一定量を回復する鎮痛剤などがある。“一時的”なのは、増えたぶんが時間とともに減っていくことを意味する。とはいえ、攻撃を1発受けると戦闘不能になってしまう状況では、真っ先に使うほうがいい。



▶回復アイテムはどれも貴重品なので、本作は攻撃を受けることの重みが違う。仲間が瀕死のときは、率先して回復してあげよう。

名称	効果
救急キット	体力を80%回復する
鎮痛剤	体力を一時的に50%回復
アドレナリン	体力を一時的に25%回復
AED	死んだ仲間を蘇生させる

※表の見方：「MAX」＝最大所持可能数、「珍」＝レア度。○＝出現率少なめ ×＝出現率多め

GAME MODE

シングル、協力、対戦と豊富に用意されたゲームモードを紹介!!

本作の最大のウリである協力プレイをはじめ、豊富に用意された各ゲームモードを紹介。今作ではステージが5つ、ゲームモードが6つと、非常に遊びの幅が広がっている。それらを体験したリプレイもお届けしよう。

協力＆対戦プレイが充実した『L4D2』のゲームモード

『L4D』シリーズは、コンピュータが操るプレイヤーキャラクターがかなり賢いので、シングルプレイで遊んでも4人で協力してゲームを進めていく感覚は味わえる。1人でじっくりゲームをしたい人や、キャペーンモードの予習として遊びたいという人にもピッタリだ。しかし、本作最大の魅力は、言うまでもなく人間同士のプレイヤーによる協力プレイと対戦にある。それを裏付けるように、対戦、協力には複数のモードが実装された。ここでは、パーティゲームとしても秀逸な『L4D2』の各モードを見ていこう。

キャンペーン 『L4D2』の全ステージが収録された協力プレイのメインモード

近代的な街や、不気味な沼が広がる森など、環境が違う5つのステージを舞台に、4人のプレイヤーが協力して脱出を目指すモード。ステージは自由に選択可能で、難易度も4段階に変更できるほか、一緒に遊ぶプレイヤーを複数の方法で選べる。フレンド登録したプレイヤーはもちろん、クイックマッチで世界中の見知らぬプレイヤーと遊ぶこともできる。Xbox LIVEカスタムマッチでは、指定した難易度とステージで参加することも可能だ。

選べるステージは全部で5つ

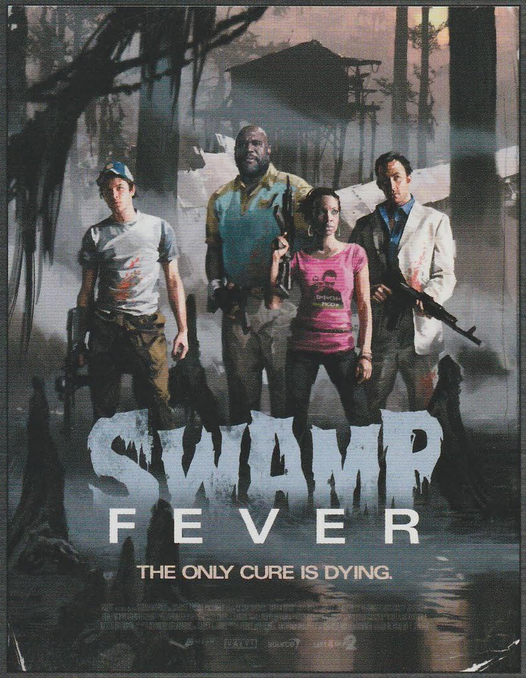
デッド・センター Dead Center
ジョージア州にあるサバンナが舞台。美しい観光都市だが、今やゾンビに埋め尽くされて見る影もない。4人が初めて出会うのがこの街だ。

スワンプ・フィーバー Swamp Fever
沼地や森が中心になるステージ。沼では珍しい感染者「マッドマン」が登場。脱出直前の洋館は特殊感染者が多く出現し、難易度が高くなる。

ダーク・カーニバル Dark Carnival
遊園地の中を進むステージ。観覧車やメリーゴーランドなどの遊戯施設がある。珍しい感染者として「ピエロ」が登場。

ハード・レイン Hard Rain
サトウキビ畑や精糖工場を潜り抜けながら、町を目指すステージ。町が冠水するといった演出もある。ウィッチの出現数が最も多い。

ザ・パリッシュ The Parish
ルイジアナ州・ニューオリンズの街が舞台。珍しい感染者としてライオット（暴動鎮圧部隊員）が登場する。



各ステージはポスター風に表現されている！
本作のキャラクターは映画の出演者という扱いになっているため、各ステージにはホラー映画風のポスターまで用意されている。エンディングでは、映画撮影で犠牲になったゾンビの数(倒した数)が表示される。

対戦 生存者対感染者が戦う本作ならではのモード

生存者4人、感染者4人の合計8人で対戦が楽しめる。感染者は、ウィッチを除く、特殊感染者7体からランダムで選択される。キャンペーンモードで散々苦しめられた、数々の攻撃を自分で使うことができ、生存者を攻撃できるのが醍醐味。プレイ前には、ぜひともステージマップを把握しておくことが望ましい。



▶対戦で勝敗を決めるポイントは移動距離。生存者の残り数や感染者がどれだけ生存者にダメージを与えたかといったことも計算される。

サバイバル 脱出手段なしの耐久サバイバル

次から次へと押し寄せてくるゾンビをひたすら迎え撃ち、どれだけ永く生き残れるかを競うゲームだ。常にゾンビに襲われ、しかも脱出手段がないという過酷なルール。いかに効率よく感染者を倒せるかが問われ、手に汗握る緊張感が味わえる。

リアリズム 高いスキルが必要な激ムズモード

このモードでは、感染者の耐久力が上がり、ヘッドショット以外はほとんど効き目がなくなっているので、正確な射撃スキルが要求される。さらに、遠くにいる仲間のシルエットや落ちているアイテムの輪郭が光らないため、アイテム探索がより難しくなっている。

スカベンジ ガソリンを満タンにして脱出！

生存者と感染者に分かれて戦うのは対戦と同じだが、このモードでは、生存者側に目的が設定されている。それはフィールドに落ちているガソリンを集めて車に注ぎ込み、満タンにすること。ガソリン運搬中は無防備になるので、仲間の援護が必要だ。

シングルプレイヤー 最初はここで練習しよう

キャンペーンモードと同じステージを、コンピュータが操作するキャラクターとともに進めていくモード。コントローラを2つ接続すれば「オフライン協力プレイ」モードになり、分割画面で2人協力プレイを楽しめる。ここでまずは腕を磨いておきたいところ。

キャンペーンモード デッド・センターに挑戦！

12月某日、プライベート、仕事を問わず『L4D2』を遊んでいる編集者とライターが集まり、キャンペーンモードをプレイしてみた。前作からやり込んでいる者、『L4D2』から始めた者、参加者のスキルや経験もさまざまだが、その場で編成した混成チームだからこそ、アドリブを重視したプレイ内容が期待できると考え、練習もなくゲームを開始！ 今回は、デッド・センター最初のエリアのプレイリポートをお届けしよう。

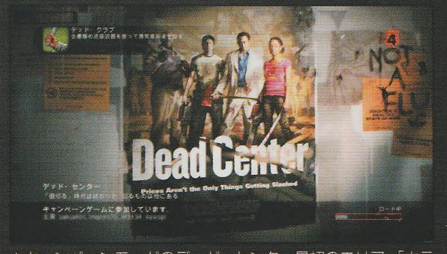
挑戦者はこの4人

イマイチ（エリス） [illegible]

カワチ（ロシェ） [illegible]

サク（コーチ） [illegible]

筆者（ニック） [illegible]



▲キャンペーンモードのデッド・センター最初のエリア、「ホテル」をプレイする。

難易度：ノーマルでやってみる

まずはビルの屋上からスタート。すぐ近くのテーブルから救急キットを拾う4人。なかにはピストルを捨て斧とバールを持つ者もいる。そこで、先に進みながらボイスチャットで聞いてみることにした。

筆者：メイン武器とサブ武器の組み合わせは「銃+銃」と「近接武器+銃」のどっちがいいのかな？

イマイチ：ブーマーみたいに近接武器で攻撃すると危険な特殊感染者はいますが、ピストルよりは近接武器がいいと思います。

なるほど「銃+近接武器」がいいというわけですな。さっきのテーブルでバールを取っておけばよかったと少し後悔するが、まぁそのうち出現するだろう。階段を降りてフロアー内に進入。しばらく進むと、早くもゾンビラッシュが発生した。スピッターの酸性液でチームが分断され、イマイチにジョッキーが飛びつく。ベランダのほうへと操られていく様が、見ているほうも怖い。みんなでイマイチを助け、私は近くにあった近接武器の刀を手に入れた。バルコニーぞいにいくつかの部屋を通り抜けると、イマイチがチェーンソーを華麗に振り回して感染者のミンチを製造中だった。カワチがハンターに襲われていたので刀で救出する。仲間を救出すると、画面右とともに画面の左側に「○○は▲▲を救出した」と表示されるが、これは助けても、助けられてもちょっとうれしい機能だと感じている。チェーンソーを持ったイマイチは斬り込み隊長のごとく率先して進路を確保していく。窓の外、わずかな足場を伝って隣の部屋へ進もうというとき、再びゾンビラッシュが発生。前は多数の感染者、後ろへ下がれば落下という、まさに背水の陣を絵に描いたような状況になる。ここで、サクがブーマーの胆汁を取り出し、感染者の群れに投げ込んだ。胆汁がかかった感染者は紫色の輪郭で表示されるので、2体にぶちまけられていることが確認できた。

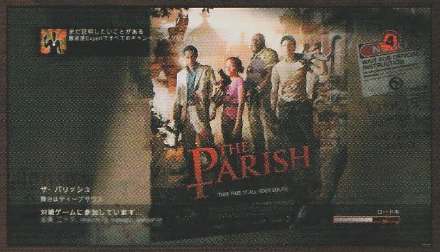


▲ビンに入ったブーマーの胆汁は、投げると中身が飛び出してほかの感染者を集める。いわば感染者の撒き餌だ。

『L4D2』の真髄！協力プレイ

対戦モード ザ・パリッシュに挑戦！

キャンペーンモードのプレイを行ったのと同じ日に、さらに参加者を加えたうえで、対戦にも挑戦！ 参加者には対戦モードの経験者が多かったので、チーム編成によっては、良いバランスになりそうだった。しかし、それだけで語ることができないのが、本作の対戦モードのおもしろさでもある。結果的に編集者対ライターというチーム編成になった。これは仕事とはいえ遠慮のない戦いが展開されるのでは……。



▲ザ パリッシュの4つめのエリア、「橋」で対戦モードをプレイする。ここは橋から落ちると一発死に……。

生存者側3人

上記のキャンペーンモードに引き続き、ライター3名が参加。前作から遊んでいるライターや、前日の空き時間にプレイしていたという者もいて、編集者側にとってはライバルとして申し分なし。

イマイチ（ロシェ） 生存者側のプレイではブーマーに何もさせないで倒せたときが気持ちいいらしい。

カワチ（コーチ） 生存者側のプレイでは必ずコーチを選ぶ。ちなみに感染者のときはブーマー。むぅ。

サク（エリス） おそらくこのメンバーで一番対戦に慣れているのが彼。どういった生存術を見せるか？

感染者側3人

編集者3人からなる感染者チーム。3人とも、前作と本作を購入＆プレイ済み。仕事の関係でいろいろなゲームをプレイする関係上、対戦モードがあまりやり込めていないのがネックとなるのか？

男塾先輩 釣り好きだけに、スモーカーでこっそり生存者を吊るのが快感だという編集者。

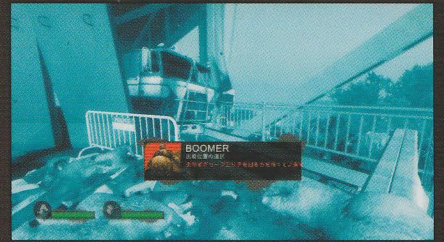
megane ブーマーの姿が見えない状態で、ゲップが聞こえるとテンションが上がるという編集者。

筆者 対戦用のキャラクターに、ウィッチもぜひ入れて欲しいと思っている編集者。

足場が狭い限定された空間での勝負

感染者側でスタートした編集者チームは、出現場所を選択するため、当たり判定のない状態で移動する。これは対戦時のルールで、バランスを取るためにも生存者と一定距離を空けた場所からスタートしなければならないのだ。倒されて復帰するときもこのルールは適用される。

ブーマーで開始となった私は橋の鉄骨を登った所をスタート位置に決めた。スモーカーの男塾先輩とチャージャーのmeganeはその先でスタート。3人集まると特殊感染者の“オエ”とか“グエ”といった声ばかりで、気持ち悪い。しばらくすると生存者と遭遇、男塾先輩がカワチに瞬殺される。私のブーマーもその数秒後に瞬殺。遠くから離れた攻撃で誰に倒されたのかすら不明。meganeはカワチに一撃を浴びせるが、4人目のプレイヤーとしてコンピュータが操るニックに倒される。復帰するまでは15秒ほど待たなければいけない。3人がほぼ



▲特殊感染者の出現場所を選択中。場所を決めるために移動している最中はこのように視界が青っぽくなる。

見事な判断に感心していると、後ろから強く引っ張られているのがわかった。スモーカーにつかまったのだ。ギリギリと締め付けられ、体力がみるみる減少していく。際どいところでイマイチに助けられたので、ボイスチャットでお礼を言う。なんとかラッシュをしのぎ、入った部屋から建物の隅へと向かい、階段で階下である7階へと進む。イマイチがかがんだまま7階の廊下をゆっくり歩き、周囲を警戒している。かがんでいるのは、後方にいる仲間の射線に入らないようにするための配慮だ。ここで、イマイチが廊下の先にブーマーが隠れているのを発見！　即座に銃撃をして倒していたが、同時にブーマーの胆汁をくらってしまう。すぐにラッシュが始まり、狭い廊下は感染者だらけになった。廊下の左右から襲い来る多数の感染者、そこへスピッターが現れ、挟み撃ちになっている4人に酸性液を吐き出す。周囲はたちまち緑色の液体で満たされ、逃げ場のないまま足もとから体力が奪われていく。これが決定打となり4人は全滅した…。


▲順調に思えていても、特殊感染者のコンボ攻撃で、状況は一気にひっくり返される。これもAIディレクターのなせるワザだ。

再びデッドセンターをリベンジ

思いがけないところで死を迎えてしまった4人は、すぐさまリベンジを行った。

再び屋上からスタートして、8階を進む。すでに一度プレイしているため、快調に進むことができ、結果ゾンビラッシュを2回連続で発生させてしまう。が、これも無事にやりすごし、どんどん先へと進む。快調なのでボイスチャットで聞いてみる。

筆者：少し無理しても先に進むほうがいいみたいだね。
イマイチ：そうですね。1カ所に長く留まって戦っても、感染者はわいてくるので、先を急いだほうがいいです。

ということで、それ以降は早足で駆け抜け、8階を突破、7階へ進む。先ほど全滅した場所を越え、窓の外の狭い足場とその先の部屋を通り抜け、エレベーターホールへとやって来た。斧を持ったイマイチと私がかがみながら進む。芝刈り機のように並んで感染者を倒していると、私が後ろからジョッキーに飛び乗られ、正反対の方角へと連れていかれてしまう。これに気づいたサクに助けられた、ふぅ……。と、一時的にチームが分断されてしまったところへ、ラッシュが発生！　カワチが倒れていたので助けに向かうが、感染者が多すぎてなかなか近づけない。手を焼いていると、少し離れた場所へサクがパイプ爆弾を投げた。パイプ爆弾は電子音を発していて、感染者はそれに引き寄せられる習性をもつ。爆弾の投下により感染者の関心は見事にそちらへと向けられ、多数の感染者も爆破で片付いた。サクは爆弾の使い方がうまいと再び感心する。ラッシュは終わったがカワチはすでに死亡していた。よくみると、彼が背負っていたAEDが体の横に転がっていた。コレだ！　サクがAEDを使うとカワチは見事に蘇生。何事もなかったかのように戦線へと復帰する。ホールのエレベータから1階へ向かうと、火災でフロアーが火の海と化していた。炎が強くて歩ける場所が少なく、また煙で視界が悪くなっている。そこへ、感染者が燃えたまま突進してくるので、かなり戦いづらい空間になっている。延焼が進んでいない床を進み、近くの部屋で銃器を補充。部屋を出るとスピッター、ジョッキーと連続で特殊感染者が出現するが、協力攻撃で撃退。通常感染者の群れを倒しながら進むと、部屋の出口が見えてきた。どうやらこのビルのロビーのようだ。ロビーの奥に、セーフルーム（避難所）があるのが見えた。ゴールはもうすぐだ。通常感染者、ハンター、スピッターの同時攻撃をかわしつつ、扉の開いたセーフルームを目指す。ところが、部屋の中にはなんとチャージャーが陣取っていた！　えー!!　だが、これに怯む我々ではない。4人で集中砲火を行いチャージャーを撃退。これで、見事セーフルームへたどり着いたのだった。


▲エリアの最後に待っているのが目的地のセーフルーム。しかし、ゴールだからといって油断はできない。

と対戦プレイに挑戦！

本作の真のおもしろさを体験するには協力プレイをやってみるのが一番。ということで、キャンペーンモードと対戦モードのインプレッションをお届け！

同時に倒されたので、生存者側は、その隙をついて前進している。その間はコンピュータが操る通常感染者と生存者の戦いを見るしかない。最初に倒された男塾先輩がブーマー、続いて私がハンター、meganeがスモーカーとして復帰する。出現位置を決めたが、その瞬間、足を滑らした私が橋から落下。戦う間もなく死亡となり再び復帰を待つ。


▲橋にはところどころ大きな穴が開いている場所があり、落下の危険性が潜んでいる。

この間にmeganeも死亡。その後、私がチャージャー、meganeがハンターとして復帰。そこへ生存者の集団が固まって現れたので、突進をするも、ギリギリで避けられてしまう。この外しちゃったあとが隙だらけでイヤなんだよなーと思っていたら、案の定集中砲火を食らって瞬殺。その直後カワチの攻撃によりmeganeも死亡する。男塾先輩は何をしているのだろうかと、ブーマーアイコンを見ると、体力は満タンで、胆汁吐きかけ用のゲージがチャージ中になっている。近くに姿は見えないので、状況はわからないが、高い場所から胆汁を吐きまくっているといった感じではなかろうか。この間も生存者側は確実に前へと歩みを進めている。ここで私はスモーカー、meganeがスピッターとして復帰。男塾先輩はここで倒される。どうもルートの先で待ち伏せをしていたようだ。meganeはカワチとニックに酸性液を浴びせるが、カワチに倒されてしまう。男塾先輩がチャージャーで復帰。私はゆっくり生存者の一団に近づく。トラックの中で弾薬を補給していたイマイチに締め付け攻撃とツメ攻撃を加える。meganeがブーマーで復帰。イマイチが締め付けを逃れて反撃し、スモーカーが死亡。ここでブーマーで復帰したmeganeがいよいよタンクに変化！　男塾先輩はカワチを攻撃。meganeがタンクへの変身を完了させる。その後イマイチが男塾先



▲上記のように、タンク以外の特殊感染者が突然タンクへと変わる現象はランダムで発生する。

輩を倒す。meganeはタンクの高い耐久力を生かし、ひたすら前進。イマイチとカワチの前まで進むが、なんとカワチの投げた火炎瓶の炎に焼かれてしまう。そんな状態でも岩を投げつけ、カワチに命中させるmegane。私がスピッター、男塾先輩がハンターで復帰。meganeはカワチを戦闘不能状態に追い込むも死亡。私は車の陰から酸性液を使いサクとイマイチにダメージを与えるがその後死亡。その直後男塾先輩も死亡。

……と、このように感染者が生存者側に一方的に倒されるというゲーム展開が約10分間続いた。うぅ……。生存者側は橋を渡り切り、近くにある空港へと向かっているところで前半の試合が終了。なんとかクリアは免れた。

後半は感染者と生存者が入れ替わって再び対戦。編集者チームは最初から先を急ぐプレイスタイルで、ラッシュもショットガンを中心にした攻撃で押し返していく。多少強引なやり方がらも、実は快調に進んでいた。ところが、いきなり現れたハンターとスモーカーのコンビネーションにより、男塾先輩が早々に戦闘不能に。回復させようとmeganeが近づくが、体力が少なかったため攻撃を食らってこちらも戦闘不能！　私はその間少し離れた所でスモーカーに締め付け攻撃を食らって……終了。



▲これが試合結果。かろうじてダブルスコアは免れた。このゲーム、奥が深い……。

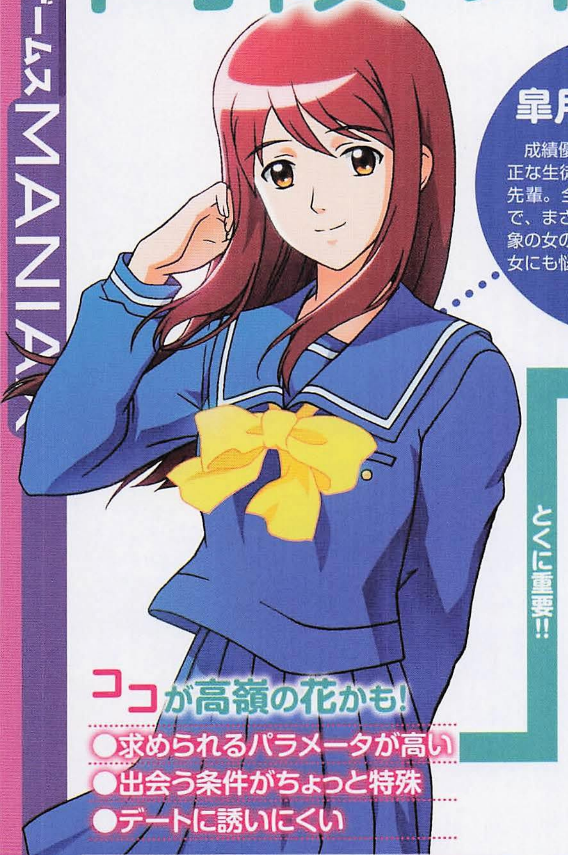


ときめきメモリアル4

きらめき高校で出会う魅力的な女の子のなかでも、全校生徒の憧れ、皐月優先輩をピックアップして攻略♥　とくに重要な1年目のリプレイとあわせて、恋のテクニックを解説していこう！

高嶺の花は好きですか？

キレイな先輩



彼女が皐月先輩です！

成績優秀、容姿端麗、品行方正な生徒会長で、主人公の1年先輩。全校生徒の憧れの存在で、まさに高嶺の花といった印象の女の子。しかし、そんな彼女にも悩みがあって……。

ときめきメモリアル4		
発売中（12月3日発売）	¥5,250（税込）	
PSP	ジャンル	SLG
	メーカー	KONAMI
	備考	プレイ人数:1人用

恋愛 育成

最難関ヒロインの口説き方教えます！

才色兼備な高嶺の花的存在である皐月優。彼女に見合った男性になるには、ムダのない自分育成と、ほかの女の子たちへの的確なフォロー（爆弾処理）が重要になってくる。これはほかの女の子を攻略する際にも共通して役立つ知識。本攻略を参考にすれば、どの女の子ともラブラブになれる！

ココが高嶺の花かも！

- ●求められるパラメータが高い
- ●出会う条件がちょっと特殊
- ●デートに誘いにくい

とくに重要!!

攻略のカギ！ パラメータを上げるとたくさんの女の子と知り合いに

皐月先輩を攻略するには、どのパラメータも高い値が求められる。しかし、パラメータを上げるとほかのヒロインの出現条件も満たしやすく、出会った女の子が増えると爆弾処理に追われることに。皐月先輩とのデート回数が減って、パラメータ上げにも悪影響が出てしまう。さらに爆弾が爆発してしまえば、グッドエンディングから一気に遠ざかってしまうだろう。女の子との出会いを最低限にしつつ、パラメータを上げていくことが必要だ。



◀攻略対象の女の子が多いと爆弾処理に追われる日々が。なんとしても避けたい。

対処法 女の子と出会わない休日を活用！

女の子との出会い方は、パラメータが出現条件を満たすというパターンが多い。ただし条件を満たしても、対応するコマンド（文系なら語堂さん）を平日に実行しなければ女の子は登場しない。そこで、平日は実行するコマンドの種類を限定。女の子と出会わない休日や長期休暇（夏休みなど）にパラメータを上げれば、出会う女の子を減らせる。



▶女の子の出現条件（必要パラメータ）を満たすまでは、自由にコマンドを選んでいい。

※出現条件の数値は基準値です。知り合っている女の子の人数によって変化します。

■コマンドと出現する女の子

- ・文系→語堂
- ・容姿→柳
- ・理系→郡山
- ・運動→前田
- ・芸術→響野

■女の子と出会わない部活

- ・水泳部
- ・吹奏楽部
- ・野球部
- ・漫研部



皐月 優 さつき ゆう　CV:滝田樹里

- ・誕生日:10月14日（天秤座）　・血液型:A型　・身長:159cm　・所属:生徒会
- ・好きなデートスポット:ショッピング街、プラネタリウム、遊園地
- ・好きな映画／音楽:「サイレントリバー」「ボーイズサイド」／交響楽団、吹奏楽、洋楽

出現条件 ・1年目10月13日～11月12日か2年目の10月12日～11月11日に、文系、理系、芸術、容姿、運動、根性が50以上（※）でモラルが一定以上

皐月先輩と出会うためには、生徒会選挙に立候補するよう誘われることが必要。それにはパラメータを上げるとともに、モラルの高さも求められる。日々勉学や運動にはげみ、行事にも必ず参加しよう。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
生徒会の日常1	友好以上	星川が友好以上かつ怒っていない状態で生徒会活動（1年目の生徒会選挙～2年目の選挙前まで）をする	低	×
仲良しイベント1	友好以上	龍光寺の感情が普通以上かつ怒っていない状態（2年目卒業式まで）で平日に発生	低	×
綿菓子の思い出	友好以上	夏の神社（縁日）でデートする	高	○



生徒会に入ってお近づきになろう！

皐月先輩と仲よくなるためには、生徒会入りを目指そう。生徒会に入るには文系、理系、芸術、容姿、運動、根性のほか、モラルという隠しパラメータが一定以上であることが条件。これを満たせば、1年目の10月13日～11月12日に生徒会へ誘われて、選挙に立候補できる。これを逃しても、2年目の10月12日～11月11日に同様のイベントが発生する。

■最短で生徒会に入るためのポイント

1:1年目の10月13日～11月12日までに必要パラメータを上げる
2:平日は「休養」をなるべくせず、モラルを下げない



女の子からの評価のこと

女の子のあなたへの評価は、ときめき度と友好度の2種類で決まるの。ときめき度は、異性としてどれだけ魅力を感じているか、みたいな感じかな。デートやいろんなイベントで活躍すると上がるのよ。友好度は、仲のよさのこと。よく会っていると上がるけど、少しずつ下がっちゃうから注意してね。

Re:play日記

皐月先輩と一緒♥



担当ライターのセニョール十勝です。「語堂さんじゃなきゃやだ」と言う青毛野郎にかわり、皐月先輩との伝説成就を目指します。今回は正々堂々の初回プレイ（＝特技未開放状態）で、攻略上とくに重要な1年目を中心に学校生活の流れを解説していきますよ！

1年目1学期

2009年4月6日～2009年8月31日

実践特技 基礎体力、感受性、休日の鬼（5月9日実践）

高校生活スタート！　まずは生徒会に入るべく、自分磨きをしていきます。

皐月先輩攻略は部活選びも慎重に！

できるだけ女の子を登場させずにパラメータを上げるためには、平日に行える行動を増やすため、部活に入ることが必要不可欠です。ただ、女の子が所属しておらず出会いのない部を選ばないとダメなので、今回は吹奏楽部に入部することにしました。漫研部も女の子と出会わずにすむけど、以前プレイしたときに入部したら生徒会に誘われなかった経験と、なんとなく部のイメージ的に吹奏楽部のほうが品行方正っぽいことから、モラルによい影響がありそうだなと思って、こちらにしました。あ、運動部は毎月3週目の日曜が強制部活なので、今回は選択外。吹奏学部の効果は、芸術をメインに文系と理系も少し上がります。ところで生徒会に入るとバイトと掛け持ちができず、リッチ不足になりがちです。そこで生徒会に入るまではコンビニでバイトをして、リッチを稼いでおきます。

5月9日になると、初めての特技習得&実践が可能になります。経験が40ほどたまっていたので、パラメータアップの心強い味方「休日の鬼」「基礎体力」を習得。残りは、今後目指す特技のことをふまえて「感受性」にしておきました。5月10日以降は、やる気が低下していたので、しばらく休養する日々。ちなみに携帯のバッテリーは正志&学に電話をして使い切ります。平日コマンド実行中もこの2人を見かけたら必ず声かけ。どちらもパラメータアップが期待できます。

6月1日は星川さんの誕生日。でも今はリッチを節約するときなので、涙を飲んで無視。6月5日は、星川さんを見かけたので声をかけて下校のお誘いをしたら、快諾してくれた。星川さんはほんとに素直でいい子だなー。6月6日は体育祭にサボらず参加。100m走と二人三脚は1位になるのが難しいので、競技は「綱引き」を選択し、華麗に勝利しました。夏休みは、理系、文系、容姿を集中強化！



▲友人2人への電話や声かけで上がるパラメータは少しだが、積み重ねれば山となる！

POINT 「やる気」を常に確認してコマンドを決定

パラメータの右にある「やる気」は、コマンドの成功率に影響を与える。当然、成功したほうがパラメータは増えやすいので、できるだけやる気の高いときを狙ってコマンドを実行するようにしよう。やる気は、休養することで回復を早めることが可能。したがって、やる気が高いときはパラメータ上げを優先し、やる気が下がってきたら休養するようにすれば、効率的に育成できる。テンポよくプレイしていると、ついやる気を見逃しがち。コマンドを実行する前に必ず確認するクセをつけよう。





▲▶ピンクが最高の状態で、赤→黄→青→紺の順に低くなっていく。青や紺になったら素直に休養してやる気の回復を待つのがベストだ。

■1年目1学期の行動

月	日	行動	月	日	行動
4月	7-11	運動	6月	15-20	部活
	12	文系		21	理系
	13-18	部活		22-27	部活
	19	運動		28	容姿
	20-25	部活		29-4	部活
	26	運動	7月	5	容姿
	27-28	部活		6-10	期末試験
	29	運動		11	理系
	30-2	部活		12	理系
5月	3	運動		13-18	休養
	4	運動		19	容姿
	5	運動		20	文系
	6	運動		21-25	休養
	7-9	部活		26	理系
	10	休養		27-1	容姿
	11-16	休養	8月	2	理系
	17	休養		3-8	容姿
	18-23	休養		9	文系
	24	運動		10-15	容姿
	25-30	休養		16	文系
	31	運動		17-22	合宿
6月	1-6	部活		23	理系
	7	理系		24-29	休養
	8-13	部活		30	理系
	14	理系		31	休養

※ピンクのワクは休日

1年目2学期

2009年9月1日～2010年1月11日

実践特技 基礎体力、ストレッチ術、感受性、三顧の礼、虚仮の一念、休日の鬼

いよいよ生徒会選挙の時期。当選して皐月先輩のおそばに近づくのだ！

デートに備えて役立つ特技を実践！

9月に入ると2回目の特技実践。そろそろ皐月先輩と出会える予定なので、デートの誘いが断られなくなる「三顧の礼」を習得！　さらに「虚仮の一念」を習得して、デート時にときめき度を上げやすくしておきます。残りの経験を使って、休養の効果が上がる「ストレッチ術」も習得し、6つの特技を実践できた。

自己育成の方針としては、難しく考えずに、すべてのパラメータをバランスよく上げていきます。すると途中、龍光寺さんの出会いイベントが発生しますが、ここは心を鬼にして「助けにいかない」を選択し、出会いフラグをへし折りました。ギギギ……（血の涙を流しながら）。

9月28日からは、吹奏楽部なので文化祭準備を実行。参加しなくても退部にはならないけど、サボリはイカンよね。ちなみに10月4日には早めの爆弾対策として、星川さんとデートしました。場所はリッチがかからないショッピング街です。しっかり節約しないとね。

10月2週目に入り、やる気を回復するため休養していると、皐月先輩から声をかけられ、生徒会にスカウト（といっていいのか？）されました！　これで第一関門はクリア!!　皐月先輩の電話番号を都子から聞けるようになります。

さて、ついに皐月先輩をデートに誘えるようになったわけですが、今後はだいたい1ヵ月に2回デート（爆弾対策も含む）して、残りのバッテリーを友人との電話に使う感じでいきます。あまりデートばかりでも、パラメータを上げにくくなってしまうしね。デートスポットは、リッチがあまりかからない場所を主に選択。これもみんな貧乏が悪いんや……。



◀12月24日のクリスマスパーティに参加するため、容姿を80以上にしておこう

POINT 声をかけるタイミングでその後の展開が変化!

平日コマンドを実行中、ミニキャラが登場したときに対応したボタン（左ならL、右ならR）を押すと、声をかけることができる。このとき、ミニキャラが近づいてきたときに声をかけるとデートの誘いに、離れていくときなら下校のお誘いになる。声かけ時のデートの誘いは、携帯電話のバッテリーを消費せず、電話番号を知らなくてもOK。爆弾対策に活用しよう。

▼普段は下校の誘いを狙う。デートしたいときだけ早めに声かけしよう。





▲下校時には呼び名の変更も可能。呼び方によっては仲よくないと怒られることも。

■1年目2学期の行動

月	日	行動	月	日	行動
9月	1-5	休養	11月	9-14	部活
	6	理系		15	デート
	7-12	部活		16-21	部活
	13	容姿		22	文系
	14-19	部活		23	理系
	20	容姿		24-28	休養
	21	容姿		29	デート
	22	容姿		30-5	休養
	23	容姿	12月	6	容姿
	24-26	部活		7-11	期末試験
	27	理系		12	デート
	28-3	文化祭準備		13	理系
10月	4	デート		14-19	休養
	5-10	部活		20	デート
	11	容姿		21-22	休養
	12	理系		23	容姿
	13-17	休養		24-26	休養
	18	理系		27	デート
	19-24	休養		28-31	容姿
	25	文系	1月	1	理系
	26-31	部活		2	容姿
11月	1	容姿		3	文系
	2	部活		4-9	容姿
	3	文系		10	理系
	4-7	部活		11	運動
	8	文系			

P.182へ続く!



デートして手をつなごう

デート後の手つなぎイベントは、2つの選択肢を選んでいって女の子のドキドキを最高潮にしたらRボタンで手をつなぐの。これが正解っていう手順はないんだけど、何度も挑戦すればだんだん女の子のほうも心を許してくれるようになるから、失敗してもあきらめちゃだめよ。

1年目3学期

2010年1月12日〜2010年4月4日
実践特技 ストレッチ術、三顧の礼、虚仮の一念、芸術の閃き、休日の鬼、休日の神

1年目最後の学期。短いけれど、皐月先輩とドンドン仲よくなっていきたい。

効率よくパラメータを上げて2年目に備える

学期始めの特技実践は、「休日の神」と「芸術の閃き」を習得。とくに後者はすべてのコマンド実行時に、ランダムで芸術のパラメータがアップする優れもので、自己育成の大きな助けになる。

皐月先輩との月2回のデートを繰り返し、7回目のデートを終えたあたりで都子から評価を聞いてみると、皐月先輩のチビキャラのグラフィックが変わり、頭上にあるハートマークも青色に。ようやくときめき度が友好になったようなので、いったんデート攻勢をお休み。パラメータアップをがんばりつつ、友好状態でないと見られないイベントを発生させていきたい。2月14日はバレンタインデー。皐月先輩から義理だがチョコをゲットできた。来年こそは本命チョコをもらいたいなー！　2月20日のマラソン大会は、もちろん参加して運動と根性をアップ。学校行事は参加するだけでパラメータが上がるし、うまく活躍できれば女の子のときめき度も上がるし、一石二鳥なので積極的に参加していく。と思っていたところで、悪いウワサが流れているらしい。皐月先輩と星川さんしか知り合っていない状態なので、確認するまでもなく、ご機嫌を損ねているのは星川さん。デートに誘って爆弾を解除する。知り合った女の子が少ないと、誰に爆弾がついているか予測しやすいので助かります。ちなみにデートで「バッチリ〜」か「わりと〜」の評価をもらえなかったときは傷心度があまり下がらないので、そのときは要注意ですよ。

3月の期末試験は、関連するパラメータが総じて115くらいあれば完璧な点数がとれるが、今回は微妙にパラメータが足らず、学に敗北する。すると皐月先輩は落胆の表情……。くっ、来年はさらに自分を磨いて皐月先輩に認められるぞ！



◀文系、理系、芸術、容姿が期末試験に影響。来年はもっと成績アップだ！

POINT デートの約束を複数したときは？

デートの約束が複数あって、デート場所が異なるときは、当日に待ち合わせ場所を選ぶことになる。これを間違えるとデートをすっぽかしたことになり、ひどく傷つけてしまうので絶対に避けたい。待ち合わせ場所はデートスポットによって変わり、郊外ならバス停、市外なら駅前、それ以外の場所は目的地になる。複数の約束をしているときは、デート前にカレンダーでデート場所の確認をするようにしよう。また、行き先をすべて同じにしてしまえば迷うことはなくなる。爆弾対策でデートするときはこの方法がオススメだ。

■デートの待ち合わせ場所

地域	待ち合わせ場所
中央公園周辺	各デートスポット
中央駅周辺	各デートスポット
郊外	バス停
市外	駅前



▲携帯のバッテリーが残っていれば、電話することで待ち合わせの確認が可能。1メモリ残しておくと安心。

■1年目3学期の行動

月	日	行動
1月	12-16	部活
	17	運動
	18-23	部活
	24	デート
	25-30	休養
	31	デート
2月	1-6	休養
	7	デート
	8-10	休養
	11	理系
	12-13	休養
	14	文系
	15-20	部活
	21	理系
	22-27	部活
	28	デート
3月	1-6	部活
	7	文系
	8-12	期末試験
	13	文系
	14	文系
	15-20	部活
	21	運動
	22	容姿
	23-27	休養
	28	理系
	29-3	休養
4月	4	文系

2年目以降はどうする？



2年目も女の子といかに出会わないかが重要！

2年目になるとエリサが転校してくる。出会いを避けることはまず不可能なので、気にしなくてOK。また、8月末に発生する海水浴イベントは、星川さんと仲がいいと、一緒に語堂さんが登場するので注意が必要。ここまでにしっかり皐月先輩と仲よくなっていれば、海水浴に来るのは彼女と星川さんなので、新たに女の子と知り合うことはない。成長させたい能力があるなら、対応するキャラを1人出すのもアリ。

特技 目的に応じて習得するものを厳選



▲「休日の鬼」と「休日の神」を併用してパラメータ上げ！

「休日の神」など、パラメータアップに役立つ特技を優先的に習得するのがオススメ。皐月先輩を早くときめかせたいなら、「アーティスト」や「文豪」、平日に皐月先輩と出会う機会が増える「パフォーマー」もあると便利。「カウンセラー」の先にある特技も、早めに習得を。

■オススメ特技

特技	効果
自分探し	芸術＋運動＋根性の3種類に加え、やる気も回復できる。ただし体調には注意
全能	コマンド実行時にパラメータがアップしやすくなる。早めに習得するほどお得だ
女神の加護	低確率で、コマンド実行時にパラメータが大幅アップ。これも能力アップに役立つ
一夜漬け	1日で30〜50ほどパラメータを上げられる。「休日の神」などと併用したい

行事 体育祭で皐月先輩と二人三脚

皐月先輩のときめき度が高い状態なら、体育祭の二人三脚でパートナーを組めるので、競技選びはぜひコレを。また、期末試験は各パラメータが、2年目1学期が145、2学期が160、3学期が190程度あると好成績を収められるので、目標にしよう。運動が150を超えていると、クリスマスパーティでスペシャルなパーティに参加できる。そこでバトルに勝てばアイテムと100リッチがゲットできるので、金欠時には思い切ってチャレンジするのも手だ。



◀ボランティアや写生大会でも皐月先輩と出会えるので、積極的に参加していこう。

デート 限定イベントを見逃すな！

皐月先輩はときめき状態になってもデートの誘いにくさはあいかわらず。「三顧の礼」は常に実践しておくこと。また、1〜2年時しか見られないイベントが多いので、2年になったらデートを繰り返してときめき度を早めに上げていこう。ときめき状態になったら、デートスポットは室内プールや図書館、8月の縁日がオススメ。順調にパラメータが上がっているなら、「語彙センス」「流行センス」「虚仮の一念」などを実践にして、評価を上げていこう。



◀「虚仮の一念」は、同じ女の子と連続してデートに行くと効果を発揮する。上手に使おう。

CHECK! ミニゲームを成功させて女の子のハートをつかめ！

体育祭と神社の縁日ではミニゲームがプレイ可能。いい結果を残せばときめき度がぐっとアップするので、がんばりたいところ。ここではそんなミニゲームのなかでも少々手強い2つをピックアップして、攻略のコツを伝授！

PICK UP 1 100m走

ひたすら◎ボタンを連打して1位を目指す。運動のパラメータが高いほど、連打したときの加速力が高くなる。正志はプレイヤーが追い抜くと急加速するため、ゴール直前で追い抜くようにしよう。



◀フライングしないようゆっくりスタート。徐々に連打を速めて後半一気に抜く。

PICK UP 2 金魚すくい

金魚や亀をすくった数に応じて得点が入る。600点を越えれば高評価を得やすい。ポイは◎ボタン長押しで深く沈めないと、金魚をすくえないので注意。金色の金魚や亀は得点が高いので狙っていこう。



◀魚や亀の胴の中心をポイの枠ですくうようにすると、紙がやぶれにくい。



ゲームクリアで勲章をゲット

ゲームをクリアするとプレイ内容に応じて勲章がもらえるわ。「○○との絆」は女の子との絆を深めることで、「進路の証」は難しい進路に進むことで手に入るみたい。「高校生の神」はクリア時点のパラメータが関係するようね。アイテムの入手に関係する「コレクター」なんて勲章も。

HEROINE DATA ヒロインデータ

皐月先輩をのぞく8人の女の子をデータでチェック!

8人のヒロインの好きなデートスポットや映画、音楽などの細かなデータを紹介していく。女の子攻略に役立ててもらいたい。

※出現条件の数値は基準値です。知り合っている女の子の人数によって変化します。
●好きな映画／音楽はバッチリ評価を得やすいもの。映画の略称は次の通り／「悪魔嬢〜」:悪魔嬢ドラキュラ、「サイレント〜」:サイレントリバー、「メタル〜」:メタルスネーク、「夢大陸〜」:夢大陸のペンギン、「ボーイズ〜」:ボーイズサイド、「バイオ〜」:バイオ・ミラクルアカデミー。



星川 真希 ほしかわ まき　CV:大亀あすか

・誕生日:6月1日(双子座)　・血液型:A型　・身長:157cm
・所属:生徒会(1年後半から)
・好きなデートスポット:コンサート会場、ショッピング、映画館、カラオケ、遊園地
・好きな映画／音楽:「夢大陸〜」「バイオ〜」／吹奏楽、J-POP

出現条件
・最初から登場

どんな場所のデートでも「バッチリ〜」評価を得やすい素直な女の子。ときめき度が上がってからは、中央公園やスケートなどがオススメ。1年生の2学期から生徒会に入るが、イベントCGが見られるイベントはないので、一緒に生徒会に入るかはお好みで。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
デートでも頑張る	友好のみ	春の桜開花中に中央公園でデートする	高	○
意外と大胆	普通、友好	夏に海でデートする	高	○
生徒会の日常1	友好以上	皐月が怒っていない状態で生徒会活動(1年目の生徒会選挙〜2年目の選挙前まで)を行うと平日に発生	低	×



語堂 つぐみ ごどう つぐみ　CV:矢作紗友里

・誕生日:3月2日(魚座)　・血液型:A型　・身長:155cm
・所属:文芸部
・好きなデートスポット:図書館、プラネタリウム
・好きな映画／音楽:「サイレントリバー」／J-POP

出現条件
・文系80以上(※)で文系コマンドを実行する
・文芸部に所属し、文芸部コマンドを2〜3回実行する
・文芸部に所属し、合宿の日を迎える
・喫茶店でアルバイトをする

本が何より大好きなので、デートに誘うなら図書館を中心にするといい。実家の喫茶店でアルバイトをしていると、何かいいことがあるかも!

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
下校でヨコドリ	普通のみ	星川が友好以上で怒っていないとランダムで発生	低	×
アルテミスの矢	友好のみ	春にプラネタリウムでデートする	高	○
肝試しで絶叫!	友好以上	文芸部に所属して、合宿に参加する	高	×



龍光寺 カイ りゅうこうじ かい　CV:松浦チエ

・誕生日:4月14日(牡羊座)　・血液型:A型　・身長:167cm
・所属:水泳部(幽霊部員)
・好きなデートスポット:美術館、屋内プール、海
・好きな映画／音楽:「サイレント〜」「メタル〜」／ロック、ジャズ

出現条件
・文系45、理系45、芸術45、容姿45、運動45、根性50で遭遇。その後、各パラメータが60以上(※)でイベントが発生し、選択肢で「助けに行かねば!」を選んだうえで、根性70以上か、特技「心の開錠術」を実現している

泳ぐことが好きな龍光寺さんは、海や屋内プールでのデートで高評価を得やすい。また、美術館にも目がないようだ。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
図書館にて	普通、友好	文系40以上かつ夏服の時期、平日に発生	高	×
逃亡者	普通のみ	普通か友好のとき、平日に発生	高	×
ぬいぐるみがフラグ	友好のみ	春にアミューズメントスポットのプライズコーナーでデートする	高	○



郡山 知姫 こおりやま あき　CV:庄司宇芽香

・誕生日:7月14日(蟹座)　・血液型:AB型　・身長:170cm
・所属:化学部
・好きなデートスポット:植物園、図書館、美術館
・好きな映画／音楽:「ボーイズ〜」「バイオ〜」／ジャズ、洋楽

出現条件
・理系80以上(※)で理系コマンドを実行する
・化学部に所属し、化学部コマンドを2〜3回実行する
・化学部に所属し、合宿の日を迎える

落ち着いた大人の雰囲気を持つ郡山先輩とデートするなら、静かな場所がオススメ。そのときは、紳士らしいエスコートは心がけよう!

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
女性の味方	普通のみ	理系と容姿が70以上で平日に発生(2年目卒業式まで)	高	×
眠り顔も	友好のみ	秋に山でデートする	高	○
化学部の日常1	友好以上	化学部に所属して部活コマンドを実行(2年目卒業式まで)	低	×



柳 冨美子 やなぎ ふみこ　CV:井口裕香

・誕生日:11月18日(蠍座)　・血液型:O型　・身長:152cm
・所属:放送部
・好きなデートスポット:コンサート会場、カラオケ、プラネタリウム
・好きな映画／音楽:「夢大陸〜」「バイオ〜」／J-POP、洋楽、寄席

出現条件
・容姿80以上(※)で容姿コマンドを実行する
・放送部に所属し、放送部コマンドを2〜3回実行する
・放送部に所属し、合宿の日を迎える

のんびり屋さんな柳さんは、運動と怖いものが苦手。逆に遊ぶことや楽しいことが好きなので、カラオケやほのぼのとした映画に誘うようにしよう。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
元気を出して1	友好以上	やる気が降下状態で「あんまり」(青)以下のとき、平日に発生	低	×
いきなりコスプレタイム	友好以上	冬服時の平日に発生。所持アイテムで発生確率は変化	変動	○
合宿で肝試し	友好以上	放送部に所属して、合宿に参加する	高	○



エリサ・D・鳴瀬 えりさ・どりとる・なるせ　CV:立野香菜子

・誕生日:12月15日(射手座)　・血液型:B型　・身長:166cm
・所属:剣道部
・好きなデートスポット:コンサート会場、図書館、スタジアム、スケート
・好きな映画／音楽:「メタルスネーク」／寄席

出現条件
・2年生4月のクラス替え時点で、文系80、芸術60、運動60以上(※)だとクラスメイトに
・2年生4月のクラス替え以降で、文系80、芸術60、運動60以上(※)にする
・2年生4月以降、剣道部に所属し、剣道部コマンドを2〜3回実行する
・2年生4月以降、剣道部に所属し、合宿の日を迎える

大の日本通なエリサは、日本が感じられるデートスポットをとくに喜んでくれる。そのほか四季を感じられる場所も◎。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
今日のお昼は?	普通以上	夏服の時期に、平日に発生	低	○
伊達政宗?	友好のみ	冬にアミューズメントのビデオゲームコーナーでデートする	高	○
剣道部の日常1	友好以上	剣道部に所属し、部活コマンドを実行(2年目以降)	低	×



前田 一稀 まえだ いつき　CV:加藤英美里

・誕生日:1月12日(山羊座)　・血液型:O型　・身長:153cm
・所属:女子サッカー部
・好きなデートスポット:スタジアム、スケート、屋内プール、海
・好きな映画／音楽:「悪魔嬢〜」「メタル〜」「夢大陸〜」／ロック、寄席

出現条件
・運動60以上で運動コマンドを実行するとイベント。その後、運動84以上(※)で運動コマンドを実行する
・サッカー部に所属し、サッカー部コマンドを2〜3回実行する
・サッカー部に所属し、合宿の日を迎える

海や山、屋内プールなど体を動かせる場所ならデートしやすい。逆に映画館や図書館など、静かな場所は苦手のようだ。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
間違えた!?	友好のみ	サッカー部に所属し、部活コマンドを実行	低	○
くっついてもいいじゃん	友好のみ	前田と同じクラスになっていると平日に発生	低	○
これくらいチョチョイのチョイ	友好のみ	秋にショッピング街でデートする	高	○



響野 里澄 きょうの りずみ　CV:花澤香菜

・誕生日:9月16日(乙女座)　・血液型:AB型　・身長164cm
・所属:なし
・好きなデートスポット:中央公園、植物園、コンサート会場、美術館
・好きな映画／音楽:「ボーイズ〜」「サイレント〜」／交響楽団、ジャズ、洋楽

出現条件
・芸術60以上で芸術コマンドを実行するとイベント。その後、芸術84以上(※)で芸術コマンドを実行する

音楽をこよなく愛する響野さんとのデートは、コンサート会場が一番。好みのジャンルを狙って誘おう。騒がしい場所でのデートは仲よくなってから。

■イベントピックアップ

イベントタイトル	感情	条件	確率	CG
邪魔しないで	普通のみ	夏服の時期に、平日に発生	低	○
ショッピング街の音楽	普通以上	ショッピング街でデートする(通算3回以上。響野以外でも可)	高	×
アートと音楽	友好のみ	1年目の秋に美術館(現代美術展)でデートする	高	○



女の子の苦手な場所は仲よくなってから!

女の子にはそれぞれ好みのデートスポットがあるのは知ってる? あまり仲よくないうちは、好みの場所以外だと断られやすいから気をつけないと。それと、同じ言動でも反応が変わってくることもあるから、デート中は相手との距離を考えて会話したほうがいいと思うな。でも、あなた、鈍感だからなぁ……。

DATA（データ） アイテムと特技のリストを中心に掲載！

プレイに役立つデータをまとめて紹介。特技やアイテムにはさまざまな種類があり、なかには驚くほど効果的なものも存在する。効果をしっかり把握して使いこなそう。そのほか、デートスポットに関連したデータもまとめたので、攻略に役立ててほしい。

アイテム 2年目までに購入できるアイテムの効果をチェック！

今回は、初回プレイ時に買い物コマンドで購入できるアイテムのなかから2年目いっぱいまでで売られているものをまとめた。効果のうち、「前田○」とあるものは、その女の子に好印象を与えるもの。×はマイナス印象だ。

カテゴリ	名前	効果	登場年数	値段
トップ	カジュアルシャツ	容姿+5	最初から	10
トップ	アロハシャツ	容姿+2	最初から	20
トップ	ジャージ・上	容姿−5、運動上昇量+5%、(前田○)	最初から	20
トップ	コート	容姿+5、(郡山○)	最初から	100
トップ	紺ブレザー	容姿+5、(柳○)	最初から	50
トップ	Tシャツ	容姿+2	最初から	5
トップ	アルカードの服	防御力+10	最初から	100
トップ	月風魔の鎧	防御力+15	最初から	150
トップ	剣道着セット	防御力+5	最初から	50
トップ	高機能性スポーツウェア・上	容姿−5、運動上昇量+10%、(前田○)	2年目	70
トップ	背広・上	容姿+5、バイト経験値上昇量+5%、(皐月○)	2年目	100
トップ	デザイナーズTシャツ	容姿+5、(星川○)	2年目	20
トップ	パンクなTシャツ	容姿+10、モラル−10、(龍光寺○)	2年目	20
トップ	着物	容姿+5、(鳴瀬○)	2年目	50
トップ	キャラ絵プリントTシャツ	容姿−10	2年目	30
トップ	タイツ・上	容姿−5、運動+5	2年目	20
ボトム	ジーンズ	容姿+5、(龍光寺○)	最初から	30
ボトム	綿パンツ	容姿+5、(柳○)	最初から	30
ボトム	ボンテージパンツ	容姿+10、モラル−10、(龍光寺○)	最初から	50
ボトム	ジャージ・下	容姿−5、運動上昇量+5%、(前田○)	最初から	20
ボトム	ハーフパンツ	容姿+5、(皐月×)	最初から	20
ボトム	高機能性スポーツウェア・下	容姿−5、運動上昇量+10%、(前田○)	2年目	70
ボトム	背広・下	容姿+5、バイト経験値上昇量+5%、(皐月○)	2年目	100
ボトム	タイツ・下	容姿−5、運動+5	2年目	20
ポケット	伝説の木刀	攻撃力+5	最初から	50
ポケット	アルカードの剣(レプリカ)	攻撃力+10	最初から	100
ポケット	革の鞭(レプリカ)	攻撃力+10	最初から	100
ポケット	鉄の勇気	体調−5、運動+5	最初から	20
ポケット	癒しのぬいぐるみ	根性−10、体調上昇量+1%	最初から	20
ポケット	詩集	文系上昇量+2%	最初から	20
ポケット	スポーツ入門書	運動上昇量+2%	最初から	20
ポケット	古我先生著「漢と根性」	根性上昇量+2%	最初から	20
ポケット	エステ入門書	容姿上昇量+2%	最初から	20
ポケット	悟りの書	経験上昇量+1%	最初から	50
ポケット	仙人の書	経験上昇量+5%	最初から	200
ポケット	鋼の勇気	体調−10、運動+10	2年目	40
ポケット	健康のお守り	体調上昇量+5%	2年目	100
ポケット	勉学のお守り	文系+10、理系+10	2年目	200
ポケット	芸術のお守り	芸術+10	2年目	100
ポケット	運動のお守り	運動+10	2年目	100
ポケット	美のお守り	容姿+10	2年目	100
ポケット	闘魂のお守り	根性+10	2年目	100
ポケット	なごみのぬいぐるみ	根性−10、体調上昇量+3%	2年目	40
ポケット	独創的なオブジェ	芸術−10、文系+10	2年目	30
ポケット	殺人コアラの土偶	体調−10、根性+10	2年目	30
ポケット	トレーニング機器	運動上昇率+2%	2年目	20
ポケット	睡眠学習装置	文系・理系上昇率+2%、根性−20	2年目	40
アクセサリ	ベレー帽	容姿+2、芸術+2	最初から	10
アクセサリ	テンガロンハット	容姿+2、根性+2	最初から	10
アクセサリ	ハンチング	容姿+2、運動+2、(郡山○)	最初から	30
アクセサリ	縁なしメガネ	容姿+2	最初から	20
アクセサリ	黒ぶちメガネ	容姿+2、文系+2、(語堂○)	最初から	20
アクセサリ	サングラス	容姿+5、モラル−5	最初から	20
アクセサリ	シルバーのペンダント	容姿+2	最初から	20
アクセサリ	スカルペンダント	容姿+5、モラル−10、(龍光寺○)	最初から	30
アクセサリ	猫耳セット	容姿−10、体調+10%、(全ヒロイン×)	最初から	30
アクセサリ	ヒゲメガネ	容姿−5、体調+5%	2年目	10
アクセサリ	アフロヘアー	容姿−5、芸術+10	2年目	10
アクセサリ	攻めのブレスレット	攻撃力+5	2年目	50
アクセサリ	受けのブレスレット	防御力+5	2年目	50
雑貨	携帯電話予備バッテリー	バッテリーが完全回復	最初から	50
雑貨	栄養ドリンク	体調+5	最初から	10
雑貨	スッポン濃縮Z	体調+20、容姿−10	2年目	10
雑貨	魅惑の香水フェロモーン	容姿+10、根性−10	2年目	20

オススメアクセサリー

ジャージ・上／下 装備することで運動の増加量にボーナスが付く。容姿がマイナスされるが、必要に応じて着替えるようにすれば気にならない。

仙人の書 ポケットに入れておくだけで経験が上がりやすくなる。ゲーム序盤に買っておきたい1品。少々高いので、「節約上手」を利用しよう。

ネコ耳セット ヒロイン全員の評価は下がるが、休養時の体調増加量が10%も上がる。「ストレッチ術」などと併用するとより効果的。

デートスポット デート先の情報を仕入れて女の子をカンペキエスコート！

デートスポットに関連したデータを掲載。施設利用料と、期間によってデート先の出し物等が変わるスポットをまとめた。映画やコンサートなどは、相手の好みにあった内容かどうかを確認してから誘うようにしよう。

デートに誘うときはリッチ不足に注意

デートスポットの中には、右の表にあるとおり、リッチが必要な場所がある。リッチが足りなくてもデートの約束はできるが、現地でハジをかくことに……。女の子と仲がよければ立て替えてくれるが、通常はデートを続けられない。アイテムを購入したあとは、リッチが減っているはずなので、とくに注意してデート先を選ぼう。



リッチがないとデートでハジをかくことに…

◀仲がよい女の子は、デート代を立て替えてくれる。しかし、あとでおこづかいから天引きされるので、覚えておこう。

追加デートの行き先は？

女の子のときめき度がかなり高い状態になると、デートで「バッチリ～」や「わりと～」の評価だったときに、追加デートが発生することがある。行き先はデートスポットによって決まり、中央公園周辺のスポットなら喫茶店、中央駅周辺ならスイーツショップになる。特定のデートスポット専用の追加デートも！

追加デートの行き先

- 中央公園周辺なら喫茶店へ
- 中央駅周辺ならスイーツショップへ
- 遊園地、雪山、海は専用のスポットへ



▲語堂さんのときめき度がとても高い状態のときに、ほかの女の子と喫茶店に訪れると……。語堂さんのファンなら必見！

施設利用料データ

	場所	リッチ
中央公園周辺	河川敷公園	0
	中央公園	0
	植物園	3
	コンサート会場	20
	図書館	0
	美術館	3
中央駅周辺	ショッピング街	0
	アミューズメントスポット	3
	映画館	5
	カラオケ	4
	スタジアム	10
	プラネタリウム	3
郊外	水族館	12
	スケート	14
	遊園地	14
	動物園	12
	プール	14
市外	山	20
	海	20

期間限定スポット

場所	月	イベント
中央公園	3月中旬～4月中旬	お花見
映画	1年目4～8月	青春野球
	1年目9～11月	悪魔嬢ドラキュラ
	1年目12～2月	サイレントリバー
	1年目3～2年目8月	メタルスネーク
	2年目9～11月	夢大陸のペンギン
	2年目12～2月	ボーイズサイド
	2年目3～3年目8月	バイオ!ミラクルアカデミー
スタジアム	1年目4～5月	野球
	1年目6～8月	サッカー
	1年目9～11月	野球
	1年目12～2月	総合格闘技
	1年目3～2年目5月	サッカー
	2年目6～8月	野球
	2年目9～11月	サッカー
	2年目12～2月	総合格闘技
	2年目3～3年5月	野球
アミューズメントスポット	1年目3月～	ボウリング場
コンサート	1年目4～5月	KNM交響楽団演奏会
	6～8月	真夏のロックフェス
	1年目9～11月	華麗なJAZZライブ
	12～2月	高校生吹奏楽コンクール
	1年目3月～2年目5月	人気のJ-POPライブ
	2年目9～11月	洋楽大物アーチスト来日
	2年目3～3年目5月	寄席
美術館	9～11月	現代アート展
	2年目9～11月	日本美術展
水族館	6月～11月	イルカショー
遊園地	1年目3月～	ナイトパレード
	2年目12月～	ビ・ビール2終了。ド・リール登場
そのほか	6～8月	海
	1～2年目8月第2日曜、3年目第1日曜	縁日
	11月	紅葉狩り(山)
	12～2月	スケート、山(スキー)
	2年目6月～	屋内プール
	2年目9月～	プラネタリウム



リッチ使用は計画的に！ リッチはデートや女の子への誕生日プレゼント、買い物なんかで必要になるわ。リッチをためる方法は基本的に、アルバイトをするかおこづかいをもらうしかないから、ムダ使いしてるとあっという間に足りなくなっちゃうからね。おこづかいはテストの成績がよければ少しだけ増えるから、がんばってね。

特技

特技を制するものが恋愛を制す! LV4までを完全網羅

特技はツリー状になっており、1つ開放するとその先の特技が習得できる。1度開放したものは2周目以降最初から表示されており、いきなり派生先の特技を習得することも可能だ。プレイを重ねるほど攻略がラクになる!

運動

運動や根性、運動系部活に関するものがそろっている。休養の効果が高まる「ストレッチ術」がオススメ。



番号	特技名	経験	効果
1	基礎体力	10	体調減少量−20%
2	反射神経	10	運動+10
3	根気力	10	根性+10
4	病弱	10	病気になりやすくなるが、女の子がお見舞いに来てくれやすくなる
5	抗ノイローゼ	10	ノイローゼになりにくくなる
6	頑強	20	ケガしにくくなる
7	抗ウィルス	20	病気になりにくくなる
8	運動センス	20	運動+20
9	ガテン系	20	運動·根性増加量+30%。それ以外の増加量が−30%
10	不屈の根性	20	根性+20
11	ストレッチ術	20	休養時の体調増加量+20%
12	精悍	30	体調減少量−20%。ケガをしにくくなる
13	絶ウィルス	30	病気になりにくくなる。「抗ウィルス」より効果大
14	スポーツマン	30	運動時の運動増加量+20%
15	部活の鬼	30	運動系部活経験値の増加量+30%、体調減少量+50%
16	信念	30	運動時の根性増加量+20%
17	復帰術	30	病気、ケガ、ノイローゼが治りやすくなる
18	絶ノイローゼ	30	ノイローゼによりなりにくくなる
19	タフガイ	40	体調減少量−20%。ケガをよりしにくくなる
20	格闘家魂	40	戦闘時に運動と根性を+200
21	水神	40	水泳大会時に運動と根性を+50。海やプールへのデートに誘いやすくなる
22	運動部エース	40	運動部活動時の運動·根性の増加量+10%。部活試合·大会時にパラメータ+20
23	独立独歩	40	デートしていない週はパラメータの増加量+10%。デートしていると−40%

コミュニケーション

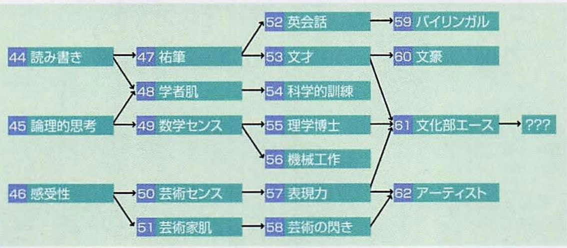
女の子と仲よくなるための特技が豊富。似た効果のものを併用して実践すればより効果的だ。



番号	特技名	経験	効果
24	語彙センス	10	デート時に中確率でときめき度が少し上がる
25	協調性	10	校内で出会ったときに高確率でときめき度と友好度が少し上がる
26	パフォーマー	10	声かけの遭遇率が上がる
27	お笑い好き	10	デート時の選択肢が悪いときに女の子を傷つけなくなる
28	爽やかな挨拶	10	校内で出会ったときに低確率でときめき度と友好度が少し上がる
29	情熱	10	声かけの遭遇率が上がり、デートの申し込みが成功しやすくなるが、パラメータ増加量−25%
30	人見知り	10	声かけで誰とも出会わなくなる
31	盛り上げ巧者	20	校内で出会ったときとデート時に、高確率でときめき度と友好度が少し上がる
32	社交性	20	ときめき度が友好以上の女の子を傷つけにくくなる
33	三顧の礼	20	確実にデートに誘えるようになる
34	会話ソムリエ	30	校内で出会ったときとデート時に高確率でときめき度と友好度が少し上がる
35	八方美人	30	女の子のときめき度が上がりやすくなるが、傷つけやすくなる
36	リーダーシップ	30	生徒会コマンドのパラメータ増加量+20%
37	華麗な挨拶	30	校内で出会ったときに低確率でときめき度と友好度が上がる
38	エスケープ	30	体調が33未満になると、1日だけ休養して体調+5。ただしモラルが下がる
39	カウンセラー	40	校内で出会ったとき、中確率でその女の子の傷心度を少し下げる
40	火消し名人	40	爆弾が爆発した女の子のときめき度と友好度の減少量が増加するが、その子以外の女の子のときめき度と友好度の減少を緩和
41	平和主義	40	爆弾が爆発したときにすべての女の子のときめき度と友好度の減少量を緩和するが、パラメータ増加量−10%
42	ときめく挨拶	40	校内で出会ったときに低確率でときめき度と友好度がかなり上がる
43	虚仮の一念	40	連続でデートした女の子のときめき度が上がるが、ほかの子を傷つけやすくなる

学問

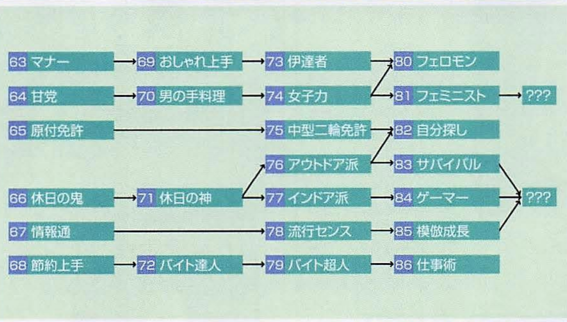
その名のとおり、文系、理系、芸術や文系部活で効果を発揮するものが多い。能力不足を補うのに使おう。



番号	特技名	経験	効果
44	読み書き	10	文系+10
45	論理的思考	10	理系+10
46	感受性	10	芸術+10
47	祐筆	20	文系+20
48	学者肌	20	文系·理系増加量+20%。そのほかのパラメータ増加量−20%
49	数学センス	20	理系+20
50	芸術センス	20	芸術+20
51	芸術家肌	20	芸術増加量+20%。そのほかのパラメータ増加量−20%
52	英会話	30	試験時に文系+30
53	文才	30	文系増加量+15%
54	科学的訓練	30	文系·理系のパラメータに応じて運動コマンド実行時の運動の増加量が増える
55	理学博士	30	理系増加量+15%
56	機械工作	40	毎月16日にバッテリーが2メモリ回復
57	表現力	30	芸術増加量+15%
58	芸術の閃き	30	芸術コマンド以外を実行時に一定確率で芸術+3
59	バイリンガル	40	試験時に文系+50
60	文豪	40	月初めの週に低確率で女の子のときめき度が上がり、リッチ+30
61	文化部エース	40	文系部活コマンド実行時に文系·理系·芸術の増加量+15%。文化部大会時にパラメータ+20
62	アーティスト	40	月初めの週に低確率で女の子のときめき度とモラルが上がる

課題活動

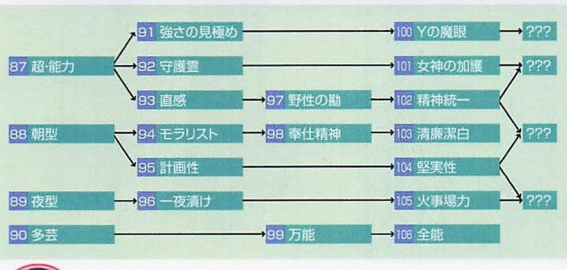
容姿やアルバイトに関するものが多い。「インドア派」はデートや買い物もできなくなるので実践は慎重に。



番号	特技名	経験	効果
63	マナー	10	容姿+10
64	甘党	10	低確率で体調+7されるが、容姿が−1.5
65	原付免許	0	原付が買えるようになる(スキルは実践しなくても効果発動。試験で合格する必要あり)
66	休日の鬼	20	休日のコマンド実行時にパラメータ増加量+10%
67	情報通	10	女の子に誕生日プレゼントを送ると、ときめき度と友好度がより上がる
68	節約上手	10	リッチを30%節約する
69	おしゃれ上手	20	容姿+20
70	男の手料理	20	休日に低確率で体調+5
71	休日の神	40	休日のコマンド実行時にパラメータ増加量+20%
72	バイト達人	20	バイト時のパラメータ増加量+10%するが、成功しにくくなる
73	伊達者	30	容姿コマンド実行時に容姿増加量+15%
74	女子力	30	デート時に高確率で女の子の友好度が上がる
75	中型二輪免許	0	中型二輪が買えるようになる(スキルは実践しなくても効果発動。試験で合格する必要あり)
76	アウトドア派	30	休日コマンド実行時に運動·デート·休養しか選択できなくなるが、パラメータ増加量+30%
77	インドア派	30	休日コマンド実行時に文系·理系·芸術·休養しか選択できなくなるが、パラメータ増加量+50%
78	流行センス	30	デート時に中確率でときめき度と友好度が上がる
79	バイト超人	30	バイトでのパラメータ増加量が20%アップするが、成功しにくくなる
80	フェロモン	40	デート時に中確率でときめき度が上がる
81	フェミニスト	40	特定の女の子のときめき度が上がりやすくなるが、一部の女の子のときめき度が上がりにくくなる※1
82	自分探し	40	休日コマンド実行時、低確率で運動·根性·芸術が+7。体調−20されやる気が上がる
83	サバイバル	40	ケガをしなくなる
84	ゲーマー	40	ゲームデバックのバイトでもらえるリッチが+50。射的のミニゲームの残弾数が+4される
85	模倣成長	40	女の子の最も高いパラメータに合わせて、自分のパラメータが増加する※2
86	仕事術	40	低確率で、バイトでもらえるリッチが+50%

その他

特殊な効果を持った特技がそろう。そのなかでも「女神の祝福」や「一夜漬け」はロマンあふれる特技だ。



番号	特技名	経験	効果
87	超·能力	10	戦闘時の背景が変わる
88	朝型	10	やる気の変動が早くなり、早朝～授業中イベントが発生しやすくなる
89	夜型	10	やる気の変動が遅くなり、帰宅イベントが発生しやすくなる
90	多芸	30	すべてのパラメータの減少量−10%
91	強さの見極め	20	戦闘時に敵のHPが見える
92	守護霊	20	休養コマンド実行時、低確率でいずれかのパラメータ+5
93	直感	20	デート中の選択肢で評価が下がるものに爆弾マークが付く
94	モラリスト	20	モラルが上がりやすくなる
95	計画性	20	コマンドの成功率が上がる
96	一夜漬け	20	期末試験前日に文系·理系·芸術のコマンドを実行するとパラメータ増加量+777%
97	野性の勘	30	期末試験時、低確率でそのテストの点数+70点
98	奉仕精神	30	平日コマンド実行時、低確率でモラルが上がり、リッチ−2
99	万能	60	すべてのパラメータの減少量−15%
100	Yの魔眼	40	ひみつの数字がわかる
101	女神の加護	40	コマンド実行時、低確率でパラメータ増加量+500%
102	精神統一	40	確率スキルの発動率が上がる
103	清廉潔白	40	女の子が傷つきにくくなるが、ときめき度が上がりにくくなる
104	堅実性	40	中確率でコマンドが確実に成功するようになる
105	火事場力	40	体調が33未満になると、運動増加量+44%。戦闘時に運動が一時的に+200
106	全能	60	コマンド実行時にすべてのパラメータ増加量+15%



より効果的に特技を活用!

例えばデート時に「虚仮の一念」「盛り上げ巧者」「会話ソムリエ」「語彙センス」「流行センス」を実践しておけば、短時間で一気に女の子のときめき度を上げられるわ。実践する特技の変更は学期ごとだから、そのときどきの目的にあわせて、よーく考えて選ぶこと。じゃないと後悔しちゃうわよ。

※1:特技「フェミニスト」で評価が上がるのは、星川、語堂、郡山、柳、鳴瀬。下がるのは龍光寺、前田、響野、皐月。※2:特技「模倣成長」で上昇するパラメータと増加量は、星川:根性(大)、語堂:文系(大)、龍光寺:理系、運動(中)、郡山:理系(大)、柳:芸術、容姿(中)、鳴瀬:文系、運動(中)、前田:運動(大)、響野:芸術(大)、皐月、大倉:文系、理系、芸術、容姿、運動、根性(小)。

『クリスタルベアラー』の源泉に迫る

秘蔵の設定画を大ボリュームで掲載！

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

ハイクオリティなグラフィックでフルスケールの世界が表現された大作『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー（以下、クリスタルベアラー）』。数々の設定画から、その美麗なグラフィックの源泉に迫る！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**			
発売中（11月12日発売）	¥7,340（税込）		
Wii	ジャンル	A·AVG（アトラクション・アドベンチャー）	ACT
	メーカー	スクウェア·エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人	協力

設定画から読み解く『クリスタルベアラー』の奥深さ

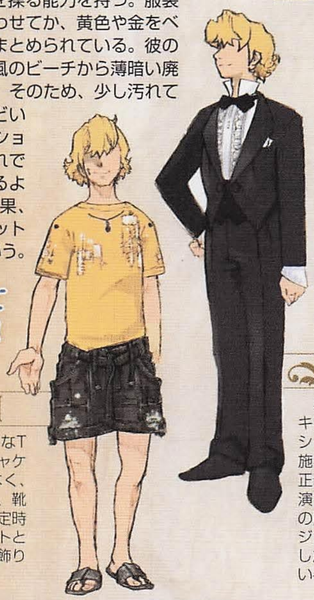
引力を操る画期的なシステムやゲーム中のさまざまな物のリアクションを楽しめる自由度の高さなど、数多くの魅力を持つ『クリスタルベアラー』。今回はそのなかでも、個性豊かなキャラクターや世界観などのデザイン面をクローズアップ。ディレクターであり、キャラクターデザインも担当した板鼻利幸氏にうかがったデザインのコンセプトや制作時の苦労話も合わせて、膨大な数の設定画に秘められた本作の奥深さを探っていこう。



主人公 LAYLE ―レイル―

頬がクリスタル化しているクリスタルベアラーの青年で、引力を操る能力を持つ。服装は金色の髪の毛に合わせてか、黄色や金をベースにした色合いでまとめられている。彼の冒険の舞台は、南国風のビーチから薄暗い廃棄施設まで多種多様。そのため、少し汚れているくらいがちょうどいいガテン系のファッションを意識しつつ、それでいてカッコよく見えるような服装を考えた結果、現在のワークジャケットスタイルになったという。

場所に応じて服装が変化！



casual

暑い地域では、ラフなTシャツスタイルに。ジャケットを脱ぐだけではなく、ボトムがハーフパンツ、靴がサンダルに変化。設定時には胸元のワンポイントとして、アクセサリの首飾りがかけられていた。

formal

黒いツーピースのタキシードを着たレイル。シャツにはプリーツが施されており、まさに正装といった雰囲気が演出されている。普段の服装が若者らしくカジュアルなぶん、正装したレイルは大人っぽいイメージを受ける。



backstyle

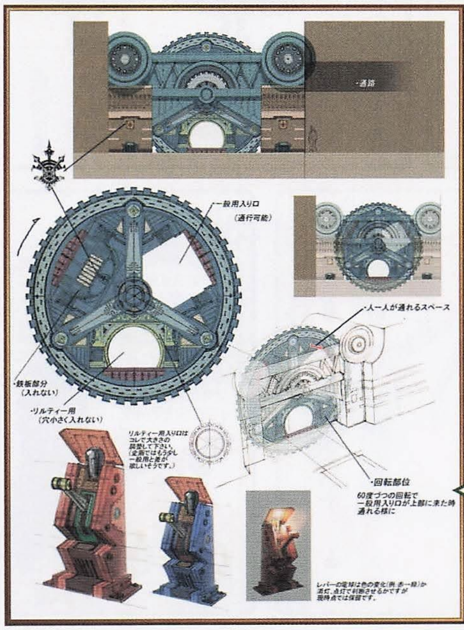
ボトムはパッチワークのように複数の布地を使用。もしかしたら、過酷な冒険で破れたものを修繕しながら使っているのかもしれない。

Designer's comment from 板鼻 利幸

開発当初、「レイルは成長していく若い主人公ではなく、場数を踏んだヒーローであり、本作は彼が冒険したうちの1つのエピソードという形をとらないか」というアイデアがありました。それを受けて、あまり熱くなりすぎず、やんちゃすぎず、落ち着きがあって憎まれ口の1つもたたけるイメージとなっています。コンセプトが決まったあとはデザインの指示は特になく、好きに描いてみて、プロデューサーの河津やプランナーなどに意見を聞きつつ完成させました。この意見が、結構みんな容赦ないので大変でしたね（笑）。悩んだのは、クリスタルベアラーということで身体のどこにクリスタルを埋めこむか。顔半分にしてみたり、片目にしたり、腕にしてみたり……。頬に埋めこむと決めたあとも、位置やサイズの違いでピエロの化粧に見えたり、涙っぽく見えてしまったりと苦労しました。実はこのクリスタル、感情が昂ぶると輝くという設定なので、いつもひょうひょうとしたレイルの表情以上に彼の感情を表すことがあります。冷静にふるまっているように見える場面でも、クリスタルが……なんて場面もあります。

WORLD

本作の舞台となる街やフィールドは、建物の内装や設計、街に点在するギミックまで非常に細かくデザインされており、ていねいに作り込まれている。



王都の風景

王都は、王族が住む城もある世界の中心地。リルティ族は高い文明と技術力を誇るため、駅も整備されている。建物は欧州の教会のように、デザインが洗練されたものが多い。

CHECK 精密に描かれたイメージボード

文明を感じさせる王都のほか、砂漠や雪原地帯など、本作には多彩なロケーションが登場する。その各フィールドのグラフィックデザイン用に描かれた膨大な数のイメージボードには、住人の様子や使用される交通機関まで描かれており、世界観が作り込まれていることがわかる。

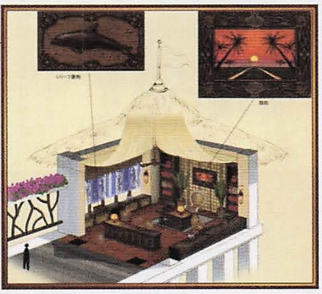


橋の街の門

橋の街に存在する、各種レバーと門。門は巨大な歯車になっていて、設定画では体格が小さいリルティ族用の入口と、体格が大きい種族用の入口とが別々に用意されていた。

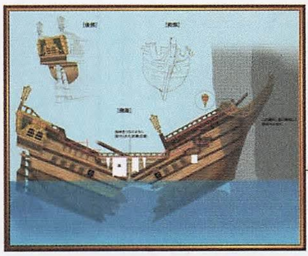
CHECK ゲームシステムを踏まえたデザイン

ギミックのなかには、「引力を操る」というゲームシステムを踏まえて、デザイン段階から組み込まれているものも多い。そのため、設定画はイメージを伝えるだけでなく、ギミックの設計図に近い役割も果たしているようだ。例えば左の設定画の場合、扉が回転する角度やレバーの上の電球などまで、細かく設定されている。



コスタ・ファギータの店

海辺の地域コスタ・ファギータにあるモーグリのお店の設定画。白い壁に布の屋根で、周囲にはピンクの花が咲き誇る南国のリゾート風のデザインだ。室内のインテリアも、ヤシの木らしき植物と竹や藤細工のイスなど、南国イメージで統一感が演出されている。



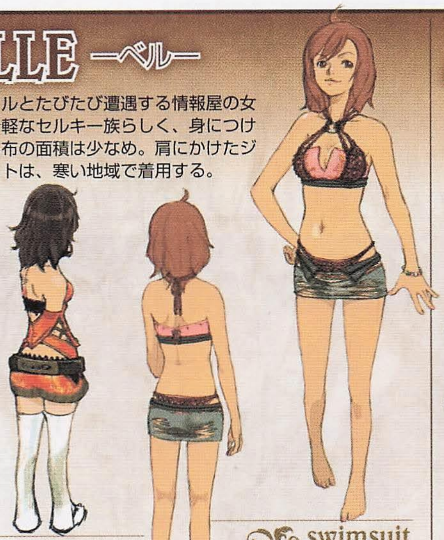
セルキーズギルド

セルキー族が形成するギルドの拠点で、中央が割れた大きな廃船を再利用している。場所の全体像が把握しやすいように、ゲーム中では見えない船尾や正面のデザインもされている。

BELLE —ベル—

レイルとたびたび遭遇する情報屋の女性。身軽なセルキー族らしく、身につけている布の面積は少なめ。肩にかけたジャケットは、寒い地域で着用する。





backstyle

背中と腰が見える、大胆なデザインになっている。

swimsuit

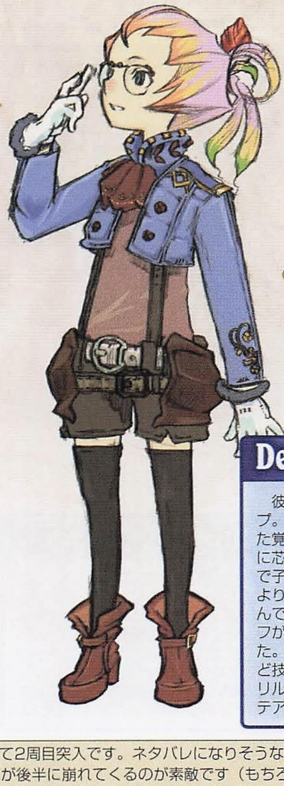
ミニスカートを合わせたピンクのビキニ。手には、さりげなくブレスレットが。

Designer's comment from 板鼻 利幸

コンセプトはズバリ、「お色気担当」。勝手気ままで、主人公を事件に巻き込むお姉さんです。お色気担当といいつつも健康的に見せたかったので、露出度には苦労しました。最初のモデルができあがってきたときに、河津から胸元が開きすぎているという意見が出て、そこに黒いリボンをあとからつけ足しました。彼女の物語への巻き込まれ方は、ある意味ではプレイヤーの視点に近いです。そのため、親近感を持ってもらいたくて、完璧なモデル体型ではなく、身近なかわいいお姉さん的なプロポーションを目指しました。モデリングの際にも「もうちょっとおなかをぷっくらさせて」などとお願いをした結果、ビーチで友達といる場面では、1番ほほえましい体型になっちゃってますね（笑）。

ALTHEA —アルテアー

リルティ王国の王女。おしのびで出かける際は、変装用としてメガネをかけたショートパンツスタイルに。ドレス姿と違い、その際は活発な印象が強くなる。





face

板鼻氏いわく「1人で苦境に立たされるシーンの多さがNo.1」の彼女。そのためか、困惑したり、怒ったりと、少し陰を持った表情パターンも存在。

王女としての正装はフォーマルなドレス



dress

黄色を基調とした、華やかながらも落ち着いたデザインのドレス。髪形をアップにしており、上品な印象を受ける。

Designer's comment from 板鼻 利幸

彼女は、クラスに1人はいそうでいないような優等生タイプ。最初のイメージの段階で「ザ・ヒロイン」だと聞かされた覚えがあります。王女ということで、かわいらしさのなかに芯の強さを感じられるように意識しました。デザイン段階で子供っぽく見えないようにすることも考えましたが、それよりも子供と自我を確立した女性の差は表情にあると思ったんです。それを踏まえて、ゲーム中でモデリングするスタッフが、かわいらしさのなかに大人の表情を宿らせてくれました。デザインをゲームに落としこむ際には、ドレスの表現など技術的な苦労もありましたが、それ以上に大変だったのがリルティ族独特のカラーリングや髪の質感を出すこと。アルテアの場合は果物の桃を参考にしてもらいました。

ただいま絶賛プレイ中!!

勲章を集めながら同じ街を行ったり来たりしていましたが、無事にクリアして2周目突入です。ネタバレになりそうなので控えめに感動を伝えますが……とにかく登場人物がいい味を出しまくっています。特にアミダテリオン。神秘的な雰囲気が後半に崩れてくるのが素敵です（もちろんいい意味で）。ユーク族が好きというひいき目を抜きにしても、レイルとの会話は秀逸だと思います。2人ともマイペースなせいか、妙にチグハグなのがおもしろいんです。（長雨／プレイ時間：42時間）

MOB CHARACTER

物語に彩りを加えてくれるのが、街やイベントで遭遇する住人達。彼らも種族や住む地域、職業によって服装が異なる。各地の住民のファッションにも注目してみよう。

リルティ族の兵士



王都や橋の街など、王国の支配が強い地域でよく遭遇する兵士。顔はフェイスガード、胴体は中央にリルティ族の紋章が刻まれたアーマーと鎖帷子（くさりかたびら）を着用している。

飛空艇乗員



物語のオープニングに登場する、飛空艇アレクシス号の乗員。登場するシーンはかなり短いが、ジャケットにネクタイ姿という、とてもオシャレなデザインがされている。

リルティ族



武勇を好む勇敢な種族で、本作では支配階級に位置する。全体的に小柄で、基本的に植物や果物をイメージしてデザインされていることから、髪の毛が葉のように緑色をしていることも。本作ではほかの種族よりも生活レベルが高いという設定なので、優雅な貴族ファッションが多い。

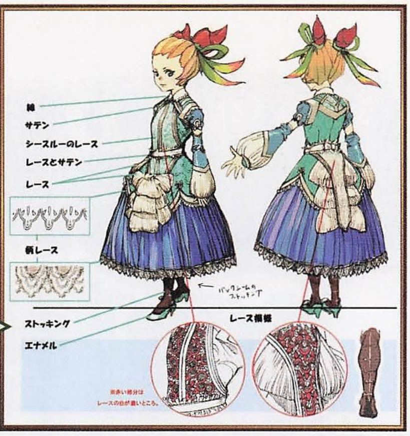
クラヴァット族



温和な性格で、農耕やリルティ族の使用人をすることで生計を立てている。働く時間が長いためか、服装はファッション性を求めるよりも、実用的で素朴なものを好むようだ。正装の場合でも装飾は控え目で、非常に清楚な印象を受ける。

リルティ族の女性のドレス

上品なドレスが描かれた設定画。このイラストのように北欧系のかわいいドレスが多く、ゲーム中ではさまざまなバリエーションが楽しめる。使用されているレースの模様が、使用するパーツごとにしっかりと描きこまれている。



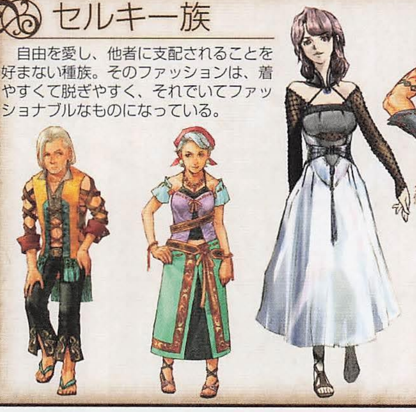
CHECK 服の素材についても しっかりと指定されている

それぞれの服装には、素材感のイメージまでしっかりと指定されている。上流階級のリルティ族ならレースやサテン、彼らに従うクラヴァット族は木綿やデニムなど、種族によって使用される素材が違うことも興味深い。



セルキー族

自由を愛し、他者に支配されることを好まない種族。そのファッションは、着やすくて脱ぎやすく、それでいてファッショナブルなものになっている。

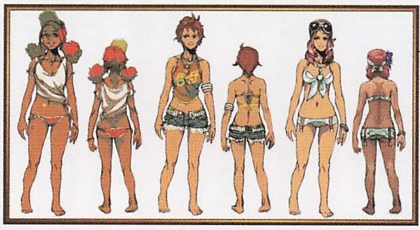


ユーク族

魔法を得意とする民で、過去の戦争で滅んだ設定となっている。この種族は頭が小さく、手足が長い人間離れした体型を持つ。独自のデザインをした、フルフェイスの兜をかぶる。



セルキー族の女性の水着



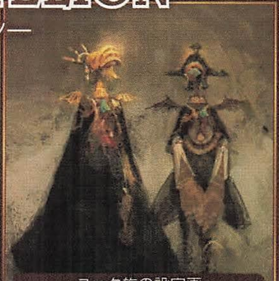
海辺でのイベントで登場するベルの友人と、そのライバル。スタイル抜群のセルキー族だけあって、水着は大胆なビキニばかり。デザインは白くエレガントなものから、スポーティなものまで多彩だ。また彼女達が身につけているペンダントやサングラスなど、各種アクセサリも水着の雰囲気に合わせられている。



AMIDATELION
―アミダテリオン―



滅びたはずのユーク族の唯一の生き残りで、レイルとは対立したり協力したりと不思議な関係を築くことに。本編でレイルにヤカン頭と呼ばれるように、金属の兜をかぶっているのが特徴。黒いマントに隠れがちだが、両足を覆うタイツのような部分は紫をベースとした縞模様で、歴代のユーク族を彷彿とさせる。


ユーク族の設定画

▲アミダテリオンは、ユーク族全般をイメージしたこのイラストをもとにデザインがフィックスしていったとのこと。

※アミダテリオンは完成稿となるCGグラフィックを掲載しています。

Designer's comment from 板鼻 利幸

奇妙な出で立ちながら威厳があり、動くと道化師のようなコミカルさを感じる異界の民。これが『FFCC』シリーズを通してのユーク族のコンセプトです。そのデザインアイデアを背景の担当が描いてきて、それがとても高貴な印象のものでした。それを即採用して、現在のアミダテリオンにしていった感じです。そのため、生み出す苦労は軽かったかもしれません。でもゲームに落とし込む際、鎧の質感やマントの表現には苦労しました。イベントごとに、マントをどうするか話し合いましたね。

KEISS
―クァイス―



レイルの仕事仲間で、王国と積極的にかかわる変わり者のセルキー族。セルキー族としては、かなり露出が少なめだが、鮮やかな色合いや、バンダナやハーフパンツの模様などに種族特有の派手な雰囲気が感じとれる。

army uniform



リルティ族の兵士やジュグランが甲冑タイプなのに対して、彼が身につけるのは布で作られた近代的な軍服となる。

Designer's comment from 板鼻 利幸

彼のコンセプトは、少々軽い性格ながら、レイルと対等にわたり合える機智と行動力を持ち、ときに相棒ともなる自由人です。最初はシリーズでおなじみのセルキー族らしいファッションにしてみましたが、今作の頭身だと、なんだかターザンというか狼少年というか……。とても王国にとりいる現代人に見えなかったので、一度ボツにして描き直しました。でもそれ以降は、比較的順調にでき上がった印象です。ちなみに、開発の女性陣から服装へのオーダーが最も多かったのは彼でした。

はみだし デザインmemo

アミダテリオンは女性？　男性？：アミダテリオンの性別は、開発当初は誰もが男性のユーク族をイメージしていたらしい。しかしデザインがあがり、シナリオが完成すると、自然に物腰がやわらかな女性的な面が現れ、今のキャラクターが生まれたという。板鼻氏に見どころを聞くと「表情を持たないユーク族ですが、非常に感情豊かに立ち回ります。ぜひそのあたりを感じていただけたらと思います」とのこと。ぜひゲームで、アミダテリオンのトリッキーな動きにも注目してみよう。

MONSTER

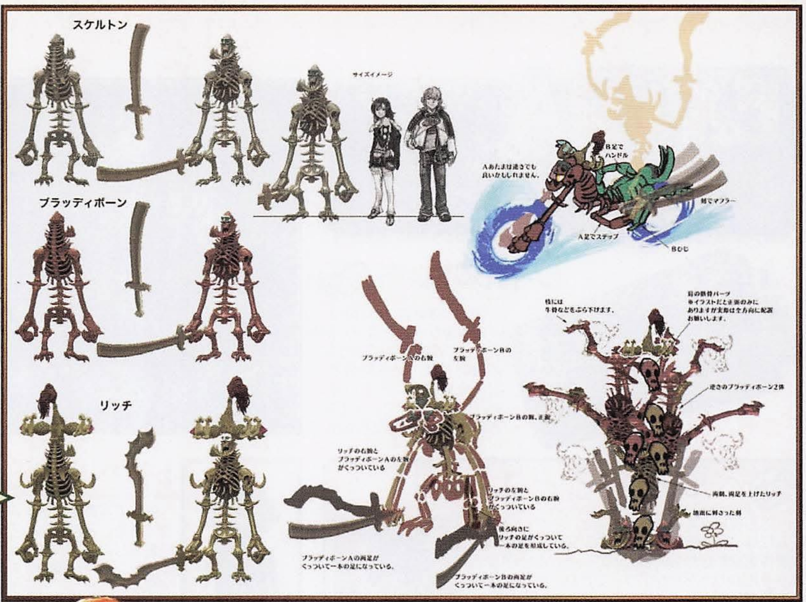
瘴気ストリームとともに現れて、レイルの前に立ちふさがる魔物。バトルに熱中するため見逃しやすいが、登場するエリアや攻撃アクションなどが考慮されて、非常に細かくデザインされている。

スケルトン系

荒野などに登場する、骨の魔物。引力を使って複数をぶつけて組み合わせると、強力な魔物に変化することもある。肋骨が非常に多く、長い手と短めの足が特徴。よく見ると、両肩にもアクセントのようにドクロがついている。サイズはレイル達よりも頭1つくらい大きめに設定されている。

CHECK 変形ギミックを意識した非常に細かいデザインに注目

設定画を見るとわかるように、魔物に関するデザインも非常に多くの指定が描き込まれている。合体パターンの参考用として描かれたデザインも非常に細かく、変形ギミックを意識してデザイン段階からさまざまなアイデアが盛り込まれていたようだ。また、バイクや塔のような特殊なデザインのものもあり、バリエーションの多さも目を引くところ。ちなみにスケルトン系やデモンズウォールをデザインしたのは、骨格や建築物的な造形に定評があるデザイナーで、これらは板鼻氏のお気に入りモンスターとのこと。





ビートル系

昆虫タイプの魔物で、森などでよく見かける。同じタイプでもカラーバリエーションを変えるだけではなく、コウベカブリなら角をつけるなど、形状面にも変化がつけられている。



サハギン

水辺に生息する魔物で、魚やサメに似た造形をしている。陸でも活動できるよう、尾びれのつけ根に足がついているものもいるが、あくまで水中行動が主なので、発達はしていない。



エレキクラゲ

その名のとおり電気を帯びた魔物で、海辺に登場する。色彩が鮮やかで、花のようなデザインだ。この魔物が登場するのは南国風の海辺なので、派手な極彩色のイメージが合っている。



ゴブリンの武器

世界のいたるところに登場し、目にする機会が多いゴブリン。彼らの持つ武器は、弓や刀、杖など多岐にわたる。造形も凝ったものが多く、刀以外はネイティブアメリカンのデザインに近い。



トリックフェイス

赤い顔のときは攻撃魔法、青い顔のときは回復魔法を使う。カラーは変わっているが、よく見るとデザイン自体は同じで、顔の上下が入れ変わっているだけ。



フェンリルウルフ

氷に閉ざされた洞窟に登場する狼系の魔物。モコモコとした白い毛を持っており、胴体には刺青のようなラインが見える。角が大きく、羊のように巻いているのも特徴的だ。



JEGRAN —ジュグラン—

叩き上げの軍人で、王国の参謀長まで登り詰めた人物。暗い藍色で、戦国武将の甲冑に似た防具を装着している。右手の小手は金色の獅子のようで、竜の翼に似た形をした大剣風の武器など、全般的に和風らしさも感じられる。



backstyle

武器はとても大きく、ジュグランの背中をすっぽりと隠してしまうほど。



Designer's comment from 板鼻利幸

悪役は悪役らしく描こうというのがコンセプトです。苦労したのは、リルティ族のビジュアルイメージを破って大きくたくましくしたことでしょうか。性格的な強さは『FFCC』シリーズのリルティ族らしいものなのですが、体格を大きくしないとレイルがいじめているように見えそうなので、思い切って巨漢に。おかげでほかのリルティ族も多少大小の差をつけないと自然に見えなくなり、リルティ族全体のデザインの方向性を修正しました。



CID —シド—

かつて王国の筆頭技士だったリルティ族の老人。レイルと似たワークジャケットに、動きやすさを重視するため迷彩のボトム姿を着用。両手に手袋をはめているところが、技術者らしいワンアクセントとなっている。

Designer's comment from 板鼻利幸

シドは、本編でも評される「たまねぎリルティ」という言葉がすべてです。ズバ抜けて顔が大きいので、ほかのキャラクターと対話するときにどんな絵面になるのかヒヤヒヤしました。頭身や身長をどのくらいにするか悩みましたが、アルテアやバイガリとのやりとりを見ていると、いいところで落ち着いたなあと思います。デザインからは少し外れますが、声優の辻親八さんの演技がとにかくハマってまして、河津も絶賛してました。



face

口ひげに目がいくが、あごの下にも根に似た形のヒゲが生えている。

backstyle

「たまねぎリルティ」の名にふさわしく、髪の毛があたまのてっぺんで1束にまとまっている。

はみだしデザインmemo

ジュグランの武器の思わぬ弊害：デザイン的には比較的順調だったジュグランだが、思わぬところで苦労したとのこと。板鼻氏いわく「ジュグランは大きな剣のようなものを肩にかついでいますが、それが大きすぎて建物の入口を通る際にいちいちぶつかってしまい、非常に処理に困りました。物語冒頭で魔晶機関が止まったアレクシス号の艦橋室にジュグランが駆け込むシーンがありますが、どのように処理したかぜひ見てください（笑）」とのこと。まるで映画のNGシーンのような……。

EXTRA

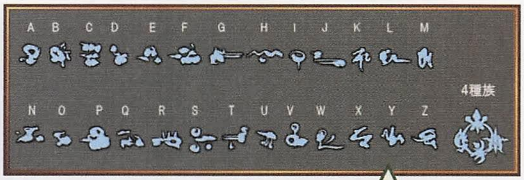
ここで掲載するのは、レイルやベルが持つ小物や乗り物などの設定画。レイル、すなわちプレイヤーが目にする大小さまざまな物すべてに細かな設定がされているのだ。



レイルの財布

物語の序盤に、ベルがレイルの懐から抜き取った財布。クロコダイルのような革素材を使った長財布で、お札が無造作に出ている。端についたピンで、メモなどをとめているのだろうか。





遺跡の碑文

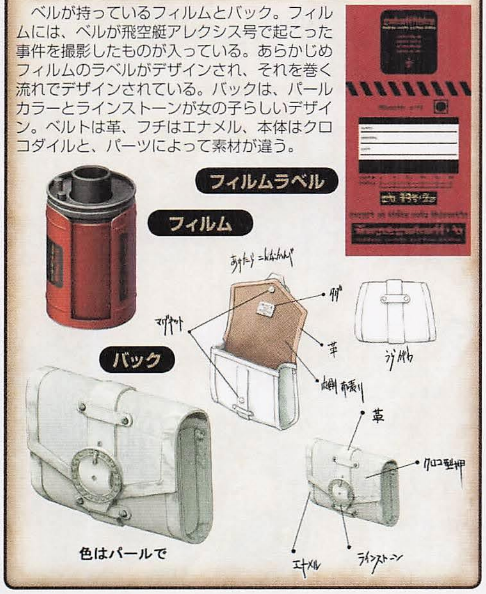
物語序盤のとある遺跡で目撃する、世界の歴史について書かれた碑文。この遺跡は最初はなんの遺跡なのか明言されないが、よく見ると縁どりのなかにユーク族の紋章が使われており、それが伏線となっている。デザインからわかる伏線も、随所に存在するのだ。

CHECK 文字が読めるよう対応表も存在

この碑文の文字はアルファベットに対応している。謎の文字の羅列に見える碑文だが、こういった細かい部分の作り込みが世界観全体のリアリティを増しているといえる。

ベルのバックとフィルム

ベルが持っているフィルムとバック。フィルムには、ベルが飛空艇アレクシス号で起こった事件を撮影したものが入っている。あらかじめフィルムのラベルがデザインされ、それを巻く流れでデザインされている。バックは、パールカラーとラインストーンが女の子らしいデザイン。ベルトは革、フチはエナメル、本体はクロコダイルと、パーツによって素材が違う。



トンベリの心霊写真



各地で写真を撮影すると、まれに心霊写真が撮影できることがある。そのときに現れるのが、左に掲載したトンベリのイラスト。魔物として登場するトンベリは頭巾にスカートの女の子のようなデザインだが、こちらはスタンダードなローブ姿だ。目と口を大きく開いて恨みを表しているが、怖いというよりもかわいい印象を受ける。

にんじん



畑で収穫できるにんじん。鮮やかなオレンジで、太く立派に育っている。またその横には、青いマンドラゴラが……。にんじんを抜き続ければ、もしかしたらマンドラゴラが登場するなんてこともあるのかも？

モーグリ

シリーズのマスコット的存在であるモーグリ。ぬいぐるみのようにふかふかしたデザインは、本作でも健在だ。ほかにもメガネや民族衣装など、多くのタイプが登場する。ゲーム中では、ショップの店員から手紙の配達員など、さまざまな形でレイルの旅をサポートしてくれる。



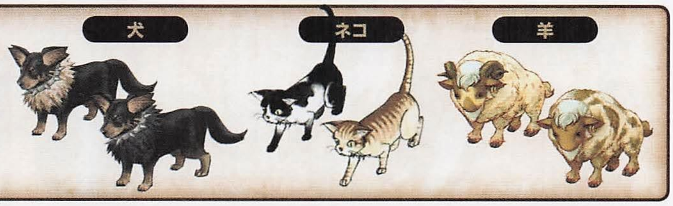
カカシ

畑を守るカカシ。葉っぱのような髪が出ていることから、リルティ族をイメージしていると思われる。壊れたタルの胴体や木の棒など、荒野にもあるものでできているデザインだ。



動物

本作に登場するさまざまな動物も、すべて設定画として描かれている。どの動物も毛色のバリエーションまで細かくデザインされている点に注目。ちなみに羊は、角によって性別の違いも示されている。



VAIGALI ―バイガリー



セルキー族をまとめるセルキーズギルドの長。非常に屈強な体格をしており、その性格も豪放磊落なもの。左目は過去になんらかの騒動でケガをしたのか、鉄製の仮面で隠している。上半身や足のもも部分など、肌を露出している部分が多い。



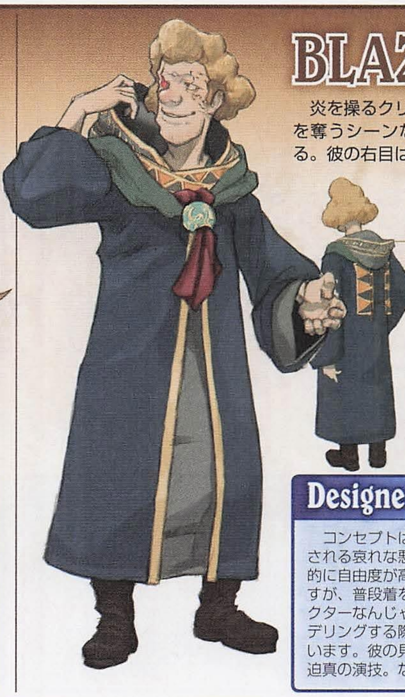
face

いかつい風貌のため、怖い印象を受けるが、笑ったり呆れたりと表情が豊かで親しみが持てる。

Designer's comment from 板鼻利幸

従属を嫌って自主独立した人間を好む、頼は怖いが頼りになる親分のイメージでデザインしました。実はある悪役のために描いたのですが、そのデザインが非常にバイガリの設定に合っていたので、細部を変更してバイガリになりました（もともとのネタであった悪役はお蔵入りに……）。ちなみに動いているのを見るとわかりやすいのですが、下半身前方はかなりオープンな造形です。あまり注意して見ないほうがいいかもしれません（笑）。

BLAZE ―ブレイズ―



炎を操るクリスタルベアラー。実はベルがチョコボを奪うシーンなど、序盤からこっそりと登場している。彼の右目は赤く変色しており、どうやらここにクリスタルが埋まっているようだ。その服装は、雪国にある教会の巡礼者と同じもの。変装に利用しているのかも？

backstyle



ローブはゆったりとしたデザイン。彼の髪の毛は、後ろから見てもかなりクセが強い。

face

顔には、大小さまざまな傷がついている。それだけ多くの修羅場や、厄介事にかかわってきたのだろう。

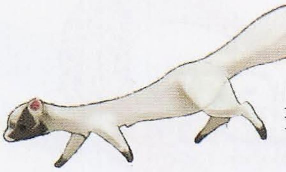
Designer's comment from 板鼻利幸

コンセプトは、自身が持つクリスタルの力にふりまわされる哀れな悪役。ブレイズのような悪役は、デザイン的に自由度が高いので楽しんで描けました。顔は怖いですが、普段着を着せれば実はもう少しかっこいいキャラクターなんじゃないかと思ってたりします。ゲームでモデリングする際は、髪型が難しかったんじゃないかと思います。彼の見どころは、追い詰められたときに見せる迫真の演技。なんとも胸に迫るものがあります。

はみだし デザインmemo

板鼻氏が苦労したデザインとは？：多数手がけたデザインのなかで、主要キャラクター以外で板鼻氏が苦労したのはイメージボードだという。シナリオが完成した際に、それまでデザインをしていなかった空中監獄や王都地下廃棄施設など新たな舞台が登場し、そのイメージボードを早急に描き上げたとのこと。しかも、そのときにはいくつかのキャラクターの締め切りも迫っていたというから、その忙しさはかなりのものだったはず。そのなかで美麗な設定画を描いていくのは、さすがの一言！

ミーヤ



アルテアのペットである、白い毛皮のフェレット。細身の体に対して、しっぽはかなり太めにデザインされている。大きさは、アルテアの肩に乗れるサイズとなっている。

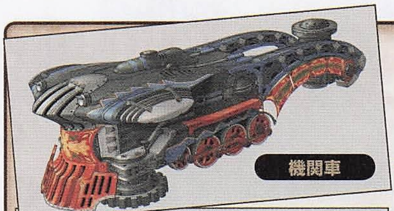
ウサザル

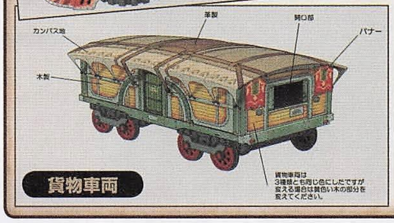


忘れられた森に登場するサルで、レイルの所持金を奪おうとするイタズラ好きな存在。1匹で登場することはなく、常に群れをつくっている。白い体毛におおわれており、顔や膝、腹など一部だけが茶色というデザイン。しっぽも茶色をしており、枯れた葉っぱのような特殊な形だ。

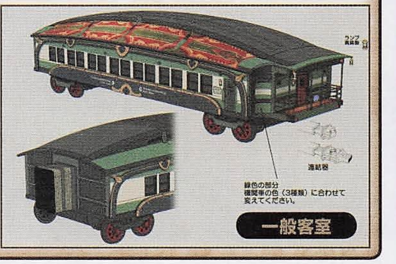
魔晶機関車

魔晶石から取り出したエネルギーを使用して走る機関車。セルキー族のバイガリが経営していることもあり、赤や緑を使った派手なデザインだ。また客室と貨物車両ではまったく形が異なっている。


機関車



貨物車両



一般客室

オブジェクト

街やフィールドに存在する多彩なオブジェクトも、それぞれきちんとデザインされている。場所に応じてさまざまな物が存在し、魔物にぶつけたり、特定の物にぶつけたりと、ゲーム中ではいろいろな使い方が用意されている。

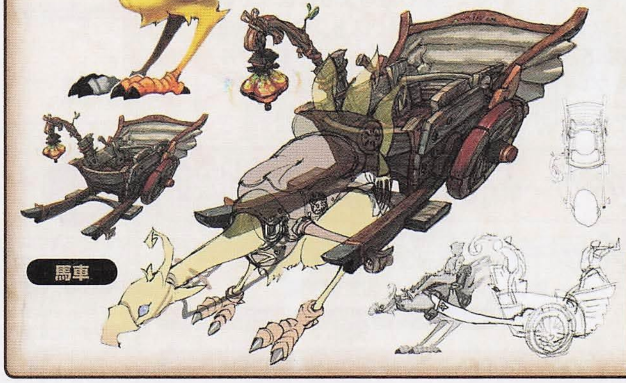

樽


浮き輪　サボテン　宝箱
消火器　巨匠の芸術品　巨匠の芸術品　大砲の弾

チョコボ

『FF』シリーズでおなじみの鳥。登場人物全体の頭身も高くなったため、チョコボのサイズも大きく、スリムなデザインになっている。一方、ヒナチョコボはまるまるとしており、かわいらしさが前面に出ている。チョコボはレイルや住人達の移動手段として活躍するため、人が乗る荷台も専用サイズのものがある。作りは、車輪や座席も木製とかなり簡素。だが夜道などで暗い道を進むためのランプや、雨のときに閉じる幌がついていて、どんな天候にも対応できる設計だ。また同じチョコボでも、王都の騎兵が乗るタイプには、専用のプレートがついている。

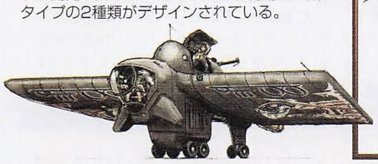


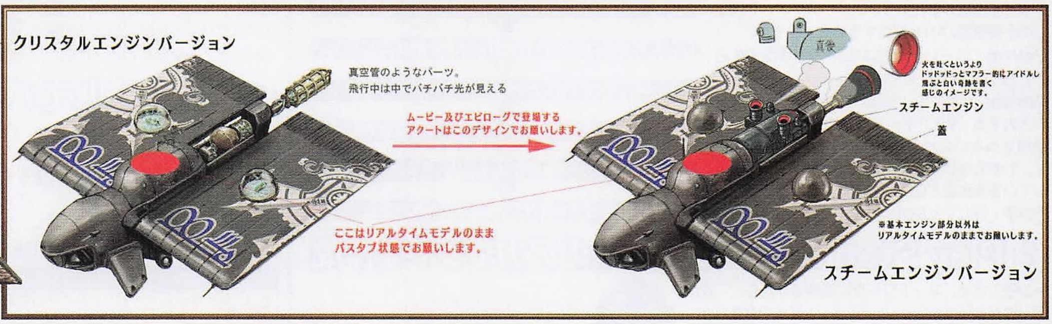

馬車



2種類のアクート

オープニングに登場するアクートと呼ばれる飛行機。実は正面に運転席がある2人乗りタイプで、ファイスが操縦し、レイルが上で見張りをしていたようだ。翼の形はほぼ長方形で、船尾にあるクリスタルを燃料に飛ぶタイプと、シドが開発したスチームエンジンを利用して飛ぶタイプの2種類がデザインされている。





『クリスタルベアラー』をもっと好きになる！ 開発秘話や最新ニュースが楽しめる3つのサイト

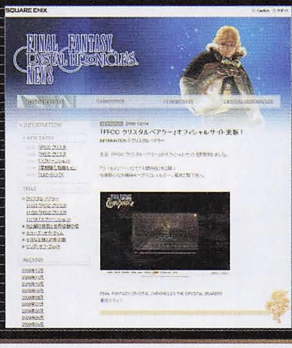
大量の動画が用意されたオフィシャルサイトをはじめ、『FFCC』シリーズの情報を配信するニュースサイトや、ゲーム中のキャラクターと交流できるスペシャルサイトも存在する。開発スタッフのコメントから攻略に役立つアドバイスまで、本作をより深く楽しめるコンテンツが用意されているので、ぜひチェックしてみてほしい。

クリスタルベアラー オフィシャルサイト
http://www.crystalbearers.jp/



◀主要キャラクターやシステム、ストーリーなど、本作の基本情報を確認できる。トピックの「ワールド」では、ゲームのプレイ動画を多数公開。この動画のなかには、やり込み要素の1つである勲章集めのヒントがたっぷりと隠されているようだ。そのほかにもテレビCMや、気になるシーンが盛りだくさんの映像トレーラー、主要キャラクターが描かれた素敵な壁紙などもダウンロード可能だ。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES NEWS
http://www.ffccnews.jp/



◀『FFCC』シリーズのゲームやグッズ情報などを配信。開発スタッフが開発秘話や秘蔵の設定画を公開するコンテンツも楽しめる！

スクウェア・エニックス メンバーズ内 クリスタルベアラー メンバーズサイト
http://member.square-enix.com/jp/special/crystalbearers/



◀ユーザーの投稿による決定的瞬間を収めたスクリーンショットコンテストなど、独自企画が満載！ レイルの日記も閲覧できる。

はみだしデザインmemo

あのチョコボの運命は？：板鼻氏は『チョコボの不思議なダンジョン』シリーズのイラストを担当していることでも有名。本作のチョコボについてうかがってみたところ、「乗り物として画面で見ることが一番多いと思うので、どうしてもおしりに目がいきがちだと思いますが、顔もかわいらしいのでぜひ見てあげてください。ちなみに冒頭でゴブリンがいる洞窟に単身送られるチョコボがいるのですが、彼はどうなっちゃったのでしょう。考えると胸が詰まります」とのこと。たしかに気になる！



PHANTASY STAR PORTABLE 2
ファンタシースターポータブル

ついに『ファンタシースターポータブル２』が発売！　今回はアドホックモードだけでなく、インフラストラクチャーモードにも対応しているため、遠くのプレイヤーとも遊ぶことが可能だ！

ファンタシースターポータブル2			
発売中（12月3日発売）	UMD版:¥5,040(税込)／ダウンロード版:¥4,500(税込)		
PSP	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	セガ	SF
	備　考	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	協力

　※1：http://www.jp.playstation.com/

インターネットマルチモードで役立つ知識を紹介!!

「4人で進む、 進化したRPG」 をキャッチフレーズに発売された、『ファンタシースターポータブル２（以下、PSP2)』。 1人でもミッションをプレイできるが、友だちと協力することでより本作を楽しめるようになっている。今回はインフラストラクチャーモードを利用した「インターネットマルチモード」について、電撃警備保障ゲームス支部の３人が紹介していく！

『PSP2』で遊べる3つのモード!

❶ストーリーモード
オフライン状態で遊べる１人専用のモード。ストーリーミッションと交換ミッションはこのモード専用だ。

❷マルチモード
アドホックモードを利用して遊べるモード。友だちと集まってプレイするときは、このモードにしよう。

❸インターネットマルチモード
インフラストラクチャーモードを利用して遊べるモード。ネットワークに繋げて遠くのプレイヤーとも遊べる。

まずはネットワークに接続する準備を!

❶ PSP本体のネットワーク設定を行う

スーザンアントン子（以下、トン子）：インターネットマルチモードをプレイするには、いろんな手続きが必要になってきます。
Ceren：まず無線ＬＡＮの環境を整えるために、プロバイダとの契約をし、ルータやLANケーブルなどを用意しましょう。ファーストフード店などの公衆無線LANを利用するのもアリです。
Pekoe：はーい。あとはPSPの本体設定を右のとおりにすればいいのかな（・ω・）？
Ceren：ですです。ちなみにセキュリティ設定で入力する「WEPキー」は、他人に無線LANを使用されないためのパスワードみたいなものです。わからない場合は、普段ネットワークを利用している家族などに聞いてみるといいでしょう。
トン子：詳しくはSCEの公式サイト（※1）へ。

■ワイヤレス LAN 設定の手順

1. ホームメニューで「設定」→「ネットワーク設定」を選択
2. 「インフラストラクチャーモード」→「新しい接続の作成」を選択
3. ワイヤレスLAN設定で「検索する」を選択
4. 自宅のアクセスポイントを選択
5. SSIDを入力(そのままでもOK)
6. WEPキーなどの各種セキュリティを設定する
7. アドレス設定で「かんたん」を選択
8. 接続設定を保存し、接続テストを行う

❷ Play Station @ Networkのアカウントを作成

トン子：さて、ネットワークに接続できたら、 次はPlayStation@Network（以下、PSN）のアカウント取得の準備をしましょう。
Ceren：クロスメディアバーの「PSN」→「PSNにサインアップ」を選んで、あとは必要な項目を入力していくだけなのでカンタンです！
Pekoe：うーん……アカウント名で悩む(´д`)
Ceren：そこですか（笑)。あ、あとパスワードを忘れた場合はメールアドレスと生年月日、秘密の質問を利用して再設定するので、メモを忘れずに！

アカウント作成にはPCのメールアドレスが必要!

PSNのアカウント取得に必要なメールアドレスは、PC用でなければなりません。もし、自分専用のメールアドレスがない場合は、Yahoo!やHotmailなどのWebサイトで無料メールアドレスを取得しましょう。　（Ceren）

❸ プロダクトコードを入力して、リトルウィングライセンスを入手!

トン子：ここまでくればあと少し！　PlayStation@Storeに接続して「コード番号の入力」をし、パッケージ内側の英数字12ケタのプロダクトコードを入力すればサーバー利用権をゲットできます！
Ceren：ちなみにプロダクトコードの登録有効期限は2010年12月２日までとなっています。 登録の期限なだけなので、一度登録すればサービスが続く限りインターネットマルチモードで遊ぶことができますよ～。



◀「コード番号の入力」は画面右上のメニューにある。

マッチングカウンターでパーティーを作ろう!

❶ ユニバースを選択する

Pekoe：ねぇねぇ、このユニバースの横にある★ってなぁに？
トン子：この星の数で利用しているプレイヤー数がわかるようになっているのですよ。決まったフレンドと遊ぶということでなければ、人数が多いユニバースを選んだほうが選べるパーティーが多くていいですよ。



◀違うユニバースだと検索にかからないので注意。

❷ 目的に応じてパーティーを結成or加入

Ceren：マッチングカウンターでは、自分と同じ目的のパーティーに参加するか、自分でパーティーを結成することができます。
トン子：パーティーを選択すると、パーティーメンバーの名前、レベル、種族、 タイプレベルなどを見ることができますよ。
Pekoe：横のカギみたいなマークは？
Ceren：これはリーダーが設定したパスワードを知っている人しか、参加できないようになっている状態を表しているのです。

■パーティー結成時に設定できる項目（フリー目的の場合）

	項目	解説
Lボタン	パーティー名	パーティーの名前を入力できる
	パスワード	設定することでパスワードを知っているプレイヤーのみ参加可能になる
	コメント	パーティーに参加するメンバーに向けたコメントを書き込める
	予定ミッション	プレイする予定のミッションを選択
Rボタン	プレイスタイル	「みんなで楽しく」か「効率重視」のどちらかを選択
	パートナーカード	リーダーのパートナーカードを所持していなくても参加できるかどうか
	パーティー人数	１～４人のなかから選択
	最小募集レベル	レベル１から５、10、15……200までのなかから選択
	最大募集レベル	レベル１から５、10、15……200までのなかから選択
	プレイエリア	クラッド6、パルム、ニューデイズ、モトゥブのなかから選択

シンプルメールでフレンドと交流!

パートナーカードを受け渡すことで、フレンド同士でシンプルメールを使って交流できるようになります。メール内容は12×３行まで作成可能で、最大３人まで同じ内容のメールを同時に送信がすることができます。送ったメールはサーバーに保存される仕組みになので、これを利用すれば「今度○日にログインする予定なので、ご一緒しませんか？」という風に誘うこともできるわけです！　これはインフラストラクチャーモードを遊べるPSPのソフトのなかでも、画期的なシステムといってもいいのではないでしょうか！　なお、メールは定期的に自動受信もされますが、素早くチェックしたい人はログインしたときに自分で受信して、 チェックするようにしましょう。また、メールの作成はインターネットマルチモード上でないとできないという点も忘れずに。　（スーザンアントン子）

スーザンアントン子（ヒューマン♀／ハンター：6／ LV:30）
中の人がおしょうのトン子です（早くもネタバレ）！　稼いだメセタの大半が服に消えるのはなぜでしょうか。あと、マイルームが銭湯になりました（笑）。

電撃警備保障　ゲームス支部
スーザンアントン子が電撃PSからゲームスに移って、新しい支部を立ち上げた!?

コミュニケーションの方法はさまざま!!

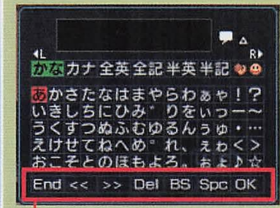
①シンプルキーボードを利用して、チャットを行う

Ceren：パーティーメンバーとの意思疎通に欠かせない機能、それがチャットです！ヽ(*´∀`)ﾉ
Pekoe：セレクトボタンを2回押すと呼び出せる、シンプルキーボードを使って文字を入力するんだよね。
トン子：インターネットマルチモードで「どのミッションに行く？」とか相談するときに使うとよいですね。



◀携帯で使うようなカワイイ絵文字も使うことができる。

シンプルキーボードの操作



方向キー……文字の選択、変換候補を選択する。
○ボタン……文字の入力、変換候補を確定する。
×ボタン……前の文字を１文字削除する。変換をキャンセルする。
△ボタン……入力中の文字を変換する。吹き出しの形を変更する（３種類）。
□ボタン……入力中の文字の確定。カーソルを「OK」へ移動させる。
L・Rボタン……文字の種類（かな、カナ、全英など）を切り替える。
□ボタン＋方向キー……前の発言を呼び出す。

End……表示されている文字を発言せずに終了し、キーボードのウィンドウを閉じる。
<<,>>…文字のカーソルを前後に移動させる。
Del……後ろの文字を1文字削除する。
BS……前の文字を１文字削除する。
Spc…スペースを挿入する。
OK……入力中の文字を確定。表示されている文字を発言させる。

オートワード機能を活用するといいですよ!

ミッションが終わったときや、メンバーがレベルアップしたときにチャットで「おめでとう～！」とか言いたいけど、そんなことしてたらモンスターに襲われちゃう！　そんなアナタにオススメなのがオートワード。設定した条件を満たすと自動的に発言してくれます。(Pekoe)



▲条件によって発動する頻度が違うので、チャットだらけになる心配はしなくて大丈夫だ。

オートワードを発動させられる条件と使用例（Pekoe の場合）

条件	頻度	使用例
ミッション開始時	高	さ～てと…。いっちょ暴れてみますかぁ！
ミッションクリア時	高	よっし！　いい仕事、したんじゃない？
自分がレベルアップ	高	まだまだ、こんなモンじゃないよーーッ!?
仲間がレベルアップ	高	やるじゃない？期待してるよ、相棒！
戦闘不能になった	高	ゴメン…あとはお願い……
復活した	高	動ける…　まだ!!!
残りHPが30%未満	高	少し、回復したほうがいいかもしれないな…
残りHP10%未満	高	まずいよぉ…
回復してもらった	高	はぁ～　癒される～…ありがとう
補助してもらった	高	ナイスサポート！感謝♪　感謝♪
回復アイテム使用	高	モグモグ…
レアアイテム取得	高	こ…これはーッ!?（どうせラコニウム）
小ダメージを受けた	低	このくらいなんともないね！
中ダメージを受けた	中	ふぅん…少しはやるモンだね？
大ダメージを受けた	高	ちょーーーっとぉ!?ヤバイヤバイヤバイ!!!
アタックの掛け声	低	デートしてあげるよ♥短い時間だけどね！
フォトンアーツ発動	中	あっはははははっ！
チャージショット発射	中	そこ動かないでね～弾が外れるから！
ジャストガード成功	中	んー…、イイ音♪
緊急回避時	中	よっと！
キーを拾った	高	なになに？　これは…なんか拾いましたー！
ロックを解除した	高	ひらけ～　ゴマーッ！（ゴマ…どういう意味）
罠に引っかかった	高	お願い　レスキュー！
罠から救助された	高	ホッと　サンキュー♪
罠から仲間を救助	高	大丈夫？危ないとこだったねぇ
所持品を開いている	高	えーと、あれはどこにあったかな
待機中（10秒放置）	高	ん……、あれ？イーサンどこー？

②ロビーアクションで感情を表現!

Pekoe：シティで□ボタン押すと出せるアクションは、いろいろ動けておもしろいね♪
トン子：あぁ、これは『PSU』のロビーアクションと一緒ですね。シティ以外にミッション中でも武器を外した状態なら、一部のアクションをすることがができますよ。
Ceren：ちなみにRボタンを押しながら選択すると、異性のモーションに変化します。



挨拶（おじぎ）
◀パーティーに入ったときなど、挨拶に使うといい。男性版の方が気さくな印象を与える。

▶頭の上でぶんぶんと腕を振り回す。パーティーを抜けるときなどに、使うといい。
手を振る



セクシーポーズ
◀「オレ（私）の体を見ろぉぉっ！」と主張しているような感じ。水着を着たら、ぜひ。

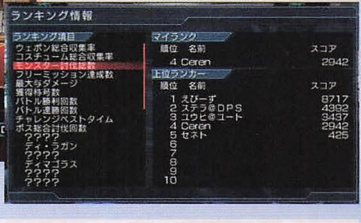
▶男性と女性で対になっているアクションも。これ以外に投げる＆拾うなどもある。
警戒＆こっそり覗く

③パートナーカードを交換するとフレンドになれる!

Pekoe：ん？　なんかピコーンって音が鳴って画面の下にメールみたいなのが表示されたよ。
Ceren：あ、せっかくなので私のパートナーカードを渡しておきました～。
Pekoe：ありがとう～。あ、私も渡さないと！
トン子：メインメニューから「コミュニティー」→「パートナーカード」→「カードを渡す」で渡したい相手を選択すればＯＫ！　ただし、相手が「カードを受け取る」を選んでいないと交換したことにならないので注意ですよ。
Pekoe：ほむほむ。うん、できた！
Ceren：ちなみに一度カードを渡した相手と再度パーティーを組むと、自動的に内容が更新されるので、渡し直す必要はありません。



▲カフェにあるアイテムトレーダーは、フレンド同士でないと利用できない。



▼ランキング情報で、フレンドたちがどれだけやりこんでいるか比較できる。

インターネットマルチモードやってみました!

予想以上に大盛り上がりな印象です!

トン子：さっそくインターネットマルチモードやってみたけど、かなり人が多い感じで盛り上がってますねぇ。
Ceren：日曜日の21時ごろにログインしたら、どっちのユニバースも星7つとかでビックリでした。しかも発売して3日しかたってないのにもうレベル80とかの人がいて、どんだけやり込んでいるのかと思わず突っ込みたくなるほどですよ（笑）。
Pekoe：チャットは入力するのにちょっと時間がかかっちゃうけれど、意思疎通ができるのはいいよね～。
トン子：オートワードの便利さが目立ったけれど、ショートカットもしっかり登録しておいたほうがよさそうな感じだったね。
Ceren：あ、それ私も思いました！「こんにちは」や「お疲れ様でした」とか、よく使う言葉は登録しておくと便利ですよ～。
Pekoe：そういえばオートワードでおもしろいセリフを見ても、ミッション中はモンスターと戦うことでいっぱいいっぱいで、突っ込みを入れられなかったのがちょっと残念だったかなぁ～。
Ceren：そこは突っ込み用のセリフをあらかじめショートカットで登録しておくのですよ！「(笑)」とか！
Pekoe：それでも対応しきれないって（笑）。あ、あとネットワークを通じてプレイしても、読み込みの重さがあまり感じられないという点はよかった！
トン子：ちなみに、今はフリーミッションでレベル上げ目的の人が多いようですが、今後キャラが育ってきたらバトルやチャレンジミッションに挑戦する人たちも多くなりそうな感じかな。
Ceren：そうなるかもしれませんね。まぁ、今回はレベルが200までなので、道のりはかな――り長いと思いますけれどね。あ、そうそうマッチングカウンターの「お知らせ」には、サーバー状況や不具合の報告など重要な内容が書かれているので、しっかりチェックしたほうがいいと思いました。
トン子：ダウンロードミッションの配信情報とかもあるしね。
Pekoe：今まで読み飛ばしてましたが、読むようにします！
トン子：こらこら（笑）。1人で遊ぶよりも確実に楽しいので、プレイしたことがない人はぜひぜひやってみてくださいな。

CHECK!

電撃PSと電撃マ王とのコラボレーションアイテムが!

さまざまなコラボレーションが企画されている本作。じつは電撃PSと電撃マ王ともコラボレーションしていることが判明!!　ポリタンのパスワードは12月25日発売の電撃PSで、SPEED KINGのパスワードは12月26日発売の電撃マ王にて発表される！　これは見逃せない！



▲電撃PSのマスコット、ポリタンが『PSP2』に登場！



▲『PSU』の電撃イベントにも登場したSPEED KING！

Pekoe（ヒューマン♀／ハンター：6／LV:34）
仕事でつまり気味のとき、製品版を入手しました。大変なことになるとわかっていながら、キャラメイキングに6時間も（身長が気に入らず4回作り直した）！

Ceren（ヒューマン♀／ブレイバー：11／LV:66）
いきなりトン子さんに「人手が足りないから手伝って！」と要請を受けて、ゲームス支部にもやってまいりました。PS支部と掛け持ちでがんばりますよ～！

9時間 9人 9の扉 極限脱出

NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS™

思考の追跡…

ゼロと名乗る謎の人物に、沈没間近の客船へと閉じ込められた9人の男女。果たして彼らがここに集められた理由とは……？今回は、ミステリーの考察本を手がけたKEIYA氏協力のもと、物語中の重要な考察ポイントを解読していく！

極限脱出 9時間9人9の扉		
発売中（12月10日発売）	¥5,040（税込）	
DS	ジャンル	AVG
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:チュンソフト
	備考	プレイ人数:1人用

謎解



◀奥深いストーリーも本作の魅力。AVGパートでのキャラクターの言動の真意を考察してみるのも楽しみ方の1つなのだ。



▶どのキャラクターとどのナンバリングドアに入ったかによって得られる情報が変化。何度もプレイしていろいろなパターンを試そう。

KEIYA氏プロフィール

考察サイト「PARADOX」代表。小社より『うみねこのなく頃に』のEP1～4を徹底考察した単行本『最終考察 うみねこのなく頃に Witch - Hunting for the Episode1-4』が絶賛発売中。また、『ひぐらしのなく頃に』のすべてを考察した『最終考察ひぐらしのなく頃に』もあわせて発売中となっている。

KEIYA氏のプレイメモを頼りに場面ごとのキャラクターの心理を探る！

本作には、密室の部屋を抜け出すパズル的な謎以外に“主人公たちが何故ゲームに選ばれたのか”といった物語上の謎が用意されている。そしてこれらの謎は物語の各所に散りばめられているため、1回のプレイですべてを解くのは不可能。そこでここでは、KEIYA氏のプレイメモを手助けにして考察すべきポイントやキャラクターの謎に迫っていこう！

1st プレイ

前号からの続きとなるファーストプレイのメモ。「8」の扉を抜けたKEIYA氏は、大病室の前でニルスの死を知る。その後、「1」「2」「6」の扉では「1」の扉を選択し、海図室から通信室へと進んでいく……。

1／大病室

「8」の扉の密室の謎を解いたKEIYA氏。廊下で別チームと合流するも、ニルスが行方不明に。なんと彼は「3」の部屋で爆死しており……!?

セブンたちと合流。ニルスが爆死していたという。そんなバカな。彼が一人でナンバリングドアをくぐる理由がない。それとも「死を覚悟してくぐるだけの何か」に遭遇したということなのか。しかし、ニルスだけでは「3」の扉を開けられないはずだ。「3」の扉ではなく、何も描かれていない扉から入れとセブン。なぜ彼は扉が閉まらないように細工をしていたのか。

セブンはBデッキ一等船室でも出口のドアに楽譜のプレートを挟んでいたな。……彼は「どの部屋でも」ドアが閉まらないように細工して歩いているんじゃないだろうか。セブンが辿ったルートは、後で出口側から入ることができる。これはヒントになるぞ。

解説

セブンが扉に細工をしているというのは、最初の分岐で一等船室を抜けるルートを選ぶと確認できる情報。各部屋は脱出して扉を閉めた時点で完全にロックされてしまうのだが、セブンはそれを防ぐために何かを挟み込んでいるらしい。

2／シャワー室

シャワー室へと移動したKEIYA氏は、その状況とキャラクターの会話からニルスの死について推理をはじめる……。

ついたての向こうに砕け散った死体を発見。飛び散った肉片が、まだ壁に張りついている。死んでからそう時間は経過していないことになる。この死体も「9」の男と同様に顔がない。バングルの文字盤も衝撃で割れており、ニルスと特定することはできない。ボロボロになった服は確かに彼のものらしいが、それだけでは不十分だ。仮にニルスが生きているなら誰の死体なのか？　──未知の人物と見る他はない。

……考えてみると、やはり少しおかしいぞ。ニルスはどうしてこの室内で死んでいたんだろう。未知の人物が未知のバングルで扉を開けた可能性もあるし、基盤を入れ替えて一時的に扉を開けることもできたかもしれない。

あるいは序盤で考えたように、盲目のニルスがスムーズに動いていたのは船内を知り尽くしていたから──即ちゼロの共犯者だからではないか。ニルスとゼロの間に何かが起きて、仲間割れが生じた。そしてゼロは特殊な発信器を用いてニルスの爆弾を起動させる……。ただし、シャワー室に行く理由が見当たらない。やや弱いな。──ニルス自身がゼロであれば、もちろん死を偽装して今なお動き回っている可能性はある。シャワー室の死体は擬装用に用意された人間だろう。

解説

顔が判別できない死体は、ミステリーにおいて「顔のない死体」と呼ばれる有名なトリック。バングルが割れているのも、正体を特定させないための仕掛けと考えることができる。彼はなぜナンバリングドアの向こうで死んでいたのか？　これは重要なポイントである。

3／Aデッキ通信室

「1」の扉を選んだKEIYA氏。「船長室」の中で謎の老人の死体を発見して……!?

なかには「CAPTAIN'S CABIN（船長室）」に続く扉。開けると老人が血を流して倒れている。ちょっと予想外の展開だぞ。これが船長を自称したゼロという仕掛けなのか。彼もまた犠牲者に見えるのだが……。

──来た！　彼のバングルは「0」だ！　ここまでの犯行に彼が関わった可能性は十分ある。しかし恐らくは、本当のゼロに命を握られていた操り人形なのだろう。死体の傍らには血に染まった斧。

室内には監視モニタがある。これまでに見てきた部屋と廊下だ……。右下のモニタだけは未知の部屋が映し出されている。他のメンバーが探った部屋だろうか。ゲーム開始時の声は確かにここから発せられた可能性がある。

いきなり乱雑にキーボードを叩く淳平。画面にはzeroの文字と、室内のビデオカメラの映像。しかし待てよ──監視していたのは事実だろうが、遠隔操作で爆弾を起動させられるなら、自動的に作動する装置をあれこれと仕込んだ意味が薄れる。ここはやはり本拠地ではないのだろう。「9」の扉の向こうにしか真実はないはずだ。

解説

「船長が本物のゼロであるなら、殺害されているはずがない」と判断した。共犯者としてのゼロに殺された可能性が疑える。「0」のバングルが使われていたと仮定すれば、大病室～シャワー室におけるニルス殺害も可能になるはずだ。

2nd プレイ

ファーストプレイで1つのエンディングを迎えたKEIYA氏は別ルートをプレイすることに。このセカンドプレイでは、セブンやサンタの素性が少しずつ明らかになっていく。また、終盤では「アリス」という少女の存在が発覚。はたして彼女はいったいどのような謎のカギを握るのか……!?

1／Bデッキ二等客船

「4」の扉を選んだKEIYA氏。キャラの会話からオカルト的な話が広がっていくが、氏はこれを冷静に分析する。

抽象的な絵画を見て、象のような生き物が人間の脳みそを吸っている……と言う紫。やはり脳というキーワードが出てくるのか。

選択肢。祟りを「信じてる」。紫もオカルトを信じているようだ。タイタニック号の沈没はアモン・ラー神殿の王女のミイラを積んだためだという。ミイラの呪いか。いや、それより太陽神ラーの名が出たことの方が興味深い。太陽信仰、ヒエログリフのファイル……エジプト。そうか、確かに。でも病院船を思わせる仕掛けからすると、重ねられているだけだとは思う。

凍っていたという王女のミイラ。溶けない氷なんて存在するのか、それは氷と呼べるのか——こめかみに痛みを覚える淳平。何が彼の脳を刺激するのか？　もしや「現実と区別できない仮想空間は、仮想空間と呼べるのか？」という仕掛けだろうか。

サンタが嫌いな言葉「Hope Faith Love Luck」を意味する、四葉のクローバーのしおり。選択肢は「受け取る」でいいだろう。この状況に必要な言葉だ。サンタはかなりのリアリストだな。

抽象画の解釈。選択肢。八代は「形態形成場仮説」——テレパシーを引き合いに出した実験の話をする。ノナリーゲームに関係する概念だというのか。疑心暗鬼が伝播する、とか？　それとも記憶や意志が何者かに操られているとか？　淳平はまたも頭の奥にチリチリとしたものを感じている。

解説 ヒエログリフのファイルは通信室にあった。こうまで関連する要素が多いと、ただの偶然とは考えにくい。それは脳に関する情報も同様である。また、サンタは何を思ってクローバーのしおりを淳平に手渡したのだろうか？　本当に嫌いならその場で破り捨ててしまえばいいはずなのだが……。

2／大病室→シャワー室

「3」「7」「8」の扉。KEIYA氏はあえて、非情な選択である「3」を選ぶ。

■大病室

八代と四葉を見捨てる選択が可能。あえて「3」の扉を選ぶ。フェアじゃねえ、と叫んだのはサンタだ。やっぱりこいつ、ドライだけど公平な男だ。

■シャワー室

マルBという言葉をさらりと口にするセブン。マル暴のことだよね……ヤクザなのかなこいつ（笑）。ルミノール試薬やスキュタレー暗号を知ってたから、どちらかというと警察官っぽいんだけど。

なぜ体温計は四十二度までしか目盛りがないのか、と話しかけてくるサンタ。病気の他、サウナに閉じ込められたり焼却炉に放り込まれたり、といった物騒な例を出してくる。その寂しげな姿から予想するに、親しい人を誰かに殺された経験があるということか。人を信じないのもそのせいだろう。

解説 冷酷なリアリストと思われたサンタが、意外にもフェアな一面を見せる。彼の内面を考えるうえで非常に興味深いシーンだ。

解説 サンタのビジュアルを確認してもらいたい。彼の衣装は白と黒で統一されている。髪の毛も白である。創作上の意図が感じられる。

3／手術室

特殊なルートを進み、「アリス」の情報を手に入れたKEIYA氏は……？

・最初の分岐で紫たちと一緒に行く→冷凍庫でIce9の話を聞く
・次の分岐で手術室に行くと、セブンがIce9の話を思い出す

アリスという少女がこの船にいるらしい。通信室のファイルにあった「ALLICE」か。凍っていたミイラのエピソードに重ねられたものらしい。

棺から出てきたアリスの死体——八代の服装にそっくりだ。どういうことだ？

ゴルダイン卿は「ギガントのへその下、知識の森を抜けた小部屋にアリスは眠っている」と言ったのだという。ボトムフロアかなあ。セブンによるとこの船はアリスが隠されたギガント号らしいが……。

・序盤でサンタからクローバーのしおりを受け取っておくと、手術室で四葉に渡す選択肢が現れる。希望の象徴として。ニルス生存への期待だ。

ロックの靴下、テセウスの船。身体が入れ替わってもそれは本人と言えるのか？

四葉の「九年前の実験」という言葉に引っかかりを覚える淳平。彼女は何を言おうとしていたのか。セブンに邪魔されて会話は中断される。

解説 ルートの分岐点は序盤に出てくるので注意が必要。身体の入れ替わりは手術室の謎解きに直結した問いかけだ。ゼロは謎にもメッセージを込めているらしい。そして、アリスと八代の衣装が似ていたのは非常に気になる。ただの偶然だろうか？

4／Eデッキ蒸気機関室

Eデッキ蒸気機関室に進入したKEIYA氏は、そこでサンタの妹の情報を得る。

サンタにはやはり妹がいたようだ。自分は彼女にとってのサンタクロースだった、と独りごちる。彼が子供の夢であるサンタクロースを引き合いに出したのは、妹と幼少時に死別したことを意味するものだろう。白いサンタクロースと黒いサンタクロース、返り血で染まった赤い服の話。自分は白と黒どちらのサンタクロースなのか、という呟き。——彼の服がモノトーンだったのはそれを視覚化するためか。

3rd プレイ

さらなる謎の解明のため、ルートを変えて進めていくKEIYA氏。そして、ついに大病室にて主人公・淳平が犯人を告発。はたして、その正体とはいったい何者なのだろうか!?

1／蒸気機関室

部屋の選択で『5』の部屋に選び直したKEIYA氏。ここでサンタの独白を聞くことに。

このルートでサンタの話が聞ける。ネズミを水槽に入れる実験。電流を仕掛けた出口と暗闇の出口——正解は暗闇。世代が下ると、しだいに一発で暗闇の出口に走り出すネズミが増えたという話。なぜ溺れさせる必要があったのかと淳平。それは危機にさらすことでひらめきを引き出すためだという。ノナリーゲームそのものだ。

サンタには両親がいなかったため、妹の父親代わりだった。毎年サンタとしてプレゼントを贈っていた。しかしある年の「いつまでも幸せな日が続きますように」という願いを叶えてやれなかった。妹は九年前に殺された。

解説 犯人はこれまでの手がかりで完璧に言い当てることが可能である。犯人の正体だけでなく、犯行の手口や動機に関しても多くの仮説を用意してこのルートを読んでもらいたい。

解説 ここでもサンタの内面が描写される。明らかにノナリーゲームに重ねられた実験の話。そして殺されたという妹の存在。九年前、サンタに何が起きたというのか。そして彼は何を思いながらそれを語ったのだろうか。

2／貨物室→大病室

貨物室に進んだKEIYA氏はバスルームで新たな死体を発見する……。

■貨物室

行方不明になったある人物を探す一行。

一等船室のバスルームで死体を発見。死因は背中の裂傷。第一発見者のセブンを疑う淳平だが、開けられなかった金庫が気になって扉にプレートを挟んだだけだと説明されて納得。金庫には鍵がかかったままだったが、あれから一度開けられたらしい跡があった。

死体が握りしめていた紙。

「真実は去り、真実は去り、真実は去った
ああ、真実は今、弓手の闇に眠っている」

この暗号を解き、金庫を解錠。中に入っていた紙に書かれていたのは、ある人物からのメッセージだった。

■大病室

淳平が殺人犯を告発する。その人物の名は……。



密室攻略ワンポイント!!

「ナンバリング・ドア」の先は密室となっており、プレイヤーはタッチペンを使いながら謎を解き、脱出を目指していくことになる。一緒に密室に入ったキャラクターに話しかけることで具体的なヒントを得られるため、攻略はそれほど難解ではないが、ここでは少しわかりづらいポイントをピックアップして攻略しよう。

厨房にあるパスワードの正解は?

まず砥石で食料庫の包丁を研ぐ。次にカンヌキにオイルを垂らそう。冷凍室ではドライアイスを凍った鶏肉で砕き、その砕けたドライアイスとペットボトルを組み合わせ、ペッドボトルを丈夫な縄で縛れば冷凍室から脱出できる。その後、グリルで豚肉を焼き、研いだ包丁でこれを切る。入手した「C+10+F」という暗号を16進数に変えて計算。43という数字を機械に打ち込もう。



◀暗号を16進数に変換しよう。何度も間違えると紫がヒントをくれる。

監禁室で水を流すには?

まず手前の部屋のトイレにあるドライバーの芯と取っ手を組み合わせ、机の引き出しをあける。それを中央の部屋の引き出しへ入れパネルを手に入れる。その後、中央の机の引き出しとドライバーを組み合わせ、ハンドルを入手。これを取り付けよう。



◀ドライバーは2回必要になるので注意。



FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™
アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

新装備品のグラフィック&性能などをピックアップ!

今号は11月9日のバージョンアップで追加されたエボンブレスト、エボンフロックを中心にファッションチェック! 今後の追加装備も期待大!!



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ75/忍者37
今後もイロイロな新装備が追加されていくと思います。組み合わせを工夫する楽しみが増えていいですね。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…忍者75/戦士37
バージョンアップで新装備が実装されましたが、ぶっちゃけそれよりもボナンザですよ! ボナンザ!

名前…Intcity
種族…エルヴァーン(♀)
職業…ナイト75/踊り子37
新グラフィックの装備が実装されましたが、盾の新グラフィックがなくて少し残念です。

ファイナルファンタジーXI

発売中(2002年5月16日発売)	¥6.090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI	ジャンル	RPG(MMORPG)
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	オンライン専用

冒険 協力

団長:今回は11月9日のバージョンアップで追加された装備品のなかから、合成品を特集してみました!

Intcity:新装備品の合成には、同時に追加されたNMなどから入手できる新素材が必要になります。

Osho:新素材の入手方法も表記していますが、その詳しい情報は電撃PlayStationのVol.462で特集を組んでますぞ。興味のある人はそちらもぜひ!

そして、3回目となるモグボナンザ情報もお届けしますよ!

11月9日のバージョンアップで追加された合成装備品をチェック!

多数追加された合成装備品から目立つ7つをチョイス! そして、追加シナリオ『シャントット帝国の陰謀』で入手できる新サブリガも紹介。

新装備品の目玉は、やっぱり2種類のエボン装備だね。

久しぶりの、新系統グラフィックの装備ですよ!

でも、装備レベルを考えると性能が地味というか、競合する装備品に及ばないというか……。

たしかに装備レベルを考えると物足りない性能ですな。やはり、コレは錬成とエヴォリスを前提に調整されていると考えるべきかも?

エボン装備以外のモノも、そういう感じだね。オレはジールキャップが手に入ったから、満足だけど(笑)。

頭装備のヘイスト装備としては最低レベルで装備できるものですけどね。実用性はどうなんでしょう?

強化できると考えた場合には、悪くない性能ですぞ。

ただ、必要な新素材を集めるのが大変なんですよ…。リアルラックがないせいか、どれも入手確率が低いですから。

エボン装備はもう1種類存在!

Intcityが語る

今回紹介している2つのエボン装備ですが、じつはもう1種類、エボンハーネス(胴 防45 DEX+2 命中+4 回避+4 Lv71~ モシ狩侍忍コか踊)を中心とした一式装備が存在します。この記事を制作している時点では、必要な素材だったアンフィプテレの革のレシピがわからず、合成できませんでした。ですが、12月8日に行われたバージョンアップでレシピが実装され、現在では合成が可能になっています。


▲コレがアンフィプテレ族。過去エリアの北方に生息している。

エボンブレスト (装備可能ジョブ:戦ナ暗獣竜)

新しい様式の板金甲冑


前


後

▲▶全体的に凹凸の少ないデザインが、これまでの装備にない特徴になっている。また、全身に飾りが施されているが、意外とシックな見た目。

なんか全体的に、シンプルな感じの甲冑だね。

鎧は衝撃を受け流すためには、滑らかな曲線を多用したほうがいいらしいですよ。

エボンフロックにもあるんだけど、胸元の4つの円形はエヴォリスをはめ込むための穴かな?

でも、1つの装備に定着させられる最大数は3つですよね。

そうなると、普通の装飾なのかな? 何か意味があると思うんだけどなぁ。


▲アーメットは種族によっては耳を覆うパーツが追加される。

■性能

アイテム名	部位	性能
エボンアーメット	頭	防30 HP+8 命中+2 攻+3 Lv71~
エボンブレスト	胴	防48 HP+10 STR+3 攻+5 Lv71~
エボンガントレ	両手	防24 HP+7 命中+3 攻+3 Lv71~
エボンホーズ	両脚	防40 HP+6 STR+2 攻+4 Lv71~
エボンレギンス	両足	防20 HP+6 命中+2 攻+2 Lv71~

■合成レシピ

アイテム名	メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
エボンアーメット	鍛冶/彫金	炎	イリジウム、ダークアダマン板×2、シンチレーター×2
エボンブレスト	鍛冶/彫金	炎	イリジウム、ダークアダマン板×2、オリハルコン板×2、シンチレーター×2
エボンガントレ	鍛冶/彫金	炎	イリジウム、ダークアダマン板×2、シンチレーター、スタデッドグローブ
エボンホーズ	鍛冶/革細工	炎	イリジウム、ダークアダマン板×2、シンチレーター、雄羊のなめし革×2
エボンレギンス	鍛冶/革細工	炎	イリジウム、ダークアダマン板×2、シンチレーター、雄羊のなめし革、毛糸

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア	備考
イリジウム	NM・Zirnitra(アンフィプテレ族)など	ザルカバード〔S〕など	ガーゴイル族からも入手可能

エボンフロック (装備可能ジョブ:白黒赤吟召青学)

今までない見た目の魔道士用装備!


前


後

▲▶大ぶりな肩当と太いベルトがひと際目を引くデザイン。また、各所に装飾が施されているが、全体的には落ち着いた感じにまとまっている。

今までの魔道士用装備にはないデザインだね~!

肩部分のデザインにすごい特徴がありますね。そして、帽子の前飾りもいい感じのアクセントになってます。

写真じゃ見えないけど、両足装備は編み上げブーツなのだ! 黒が基調だからコーディネートがしやすそうだね。

写真のモデルはミスラなので、腰の部分から尻尾を出すために布地が別れていますが、ヒュームなどの場合はシンプルな1枚になっています。


▲エボンベレーは、飾りの前布がチャームポイント。

■性能

アイテム名	部位	性能
エボンベレー	頭	防19 MP+8 CHR+1 敵対心-1 Lv71~
エボンフロック	胴	防41 MP+10 INT+3 敵対心-2 Lv71~
エボンミトン	両手	防16 MP+8 MND+2 CHR+2 敵対心-2 Lv71~
エボンスロップス	両脚	防35 MP+9 INT+3 敵対心-2 Lv71~
エボンクロッグ	両足	防19 MP+10 MND+2 敵対心-1 Lv71~

■合成レシピ

アイテム名	メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
エボンベレー	裁縫/革細工	土	シンチレーター、ルスゾルの革、カンブリック×2
エボンフロック	裁縫/彫金、革細工	土	シルバーインゴット、シルバーの鎖、シンチレーター、ベヒーモスなめし革、ルスゾルの革、カンブリック×2、タフタ織物
エボンミトン	裁縫/彫金	土	シンチレーター、ルスゾルの革、ガーゴイルの欠片、カンブリック×2
エボンスロップス	裁縫/彫金	土	ダーク板×2、シンチレーター、カンブリック×2
エボンクロッグ	裁縫/革細工	土	モリブデインゴット、黒虎のなめし革×2、カンブリック×2、草糸

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア	備考
カンブリック	NM・Oupire(ヴァンピール族)など	アルザダール海底遺跡群など	ザルカバード〔S〕のデーモン族からも入手可能



ジールキャップ

キャップ系初のヘイスト装備

コーラルキャップ系は、装備可能ジョブが戦シ獣踊だけど、この帽子は装備ジョブがずっと多いね。エンキドゥキャップよりも多いのか。

ジールキャップは競売所でも購入できるので入手しやすいのもいいですね。

■性能

アイテム名	部位	性能
ジールキャップ	頭	防19 命中+2 攻+2 ヘイスト+1% Lv59～ 戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊
ジールキャップ+1	頭	防20 命中+3 攻+3 ヘイスト+2% Lv59～ 戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊

■合成レシピ

メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
骨細工	土	雷光珊瑚、ダークキャップ

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア
雷光珊瑚	NM・Donnergugi（甲虫族）	東アルテパ砂漠



スターンバーニー

やはり、錬成用装備？

バーニーと同じデザインの装備は、これが始めての追加なのかな。

性能面ではかなり地味ですね。これは、錬成でエヴォリスを定着させるのが前提の装備ということなんでしょうか？

■性能

アイテム名	部位	性能
スターンバーニー	胴	防42 STR+2 VIT+2 Lv62～ 戦ナ暗獣侍忍
スターンバーニー+1	胴	防43 STR+3 VIT+3 Lv62～ 戦ナ暗獣侍忍

■合成レシピ

メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
革細工／鍛冶	土	ダーク板、エレンスゲの皮、黒虎のなめし革、ダルメルのなめし革、ベヒーモスなめし革、シルバーメイル

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア
エレンスゲの皮	NM・Herensugue（ラプトル族）	ソロムグ原野〔S〕



アラケルアクトン

アタッカー用アクトン？

これもアクトンと同じグラフィックだけど、装備可能ジョブが違う…。白ナ吟召青が装備できなくなって、狩忍ができるようになってるね。

アクトンにはない、前衛向けのステータスアップが関係しているんでしょうか？

■性能

アイテム名	部位	性能
アラケルアクトン	胴	防37 DEX+2 AGI+2 Lv62～ モ赤シ獣狩忍竜コか踊
アラケルアクトン+1	胴	防38 DEX+3 AGI+3 Lv62～ モ赤シ獣狩忍竜コか踊

■合成レシピ

メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
裁縫／彫金、錬金術	土	プラチナインゴット、輝くビロード、金糸×2、絹布、サルタ綿花×2、黒甲虫の体液

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア
輝くビロード	NM・Humbaba（巨人族）	ボスティン氷河



ベラジュストコル

マイナスステータスがないのが魅力

ジュストコールと違ってHPは増えないけど、ステータスのマイナスがなくなってお得？

ジュストコール系の装備は、緑色がものすごく目立ちますよね。コーディネートもなかなか難しそうです。

■性能

アイテム名	部位	性能
ベラジュストコル	胴	防34 INT+2 MND+2 CHR+2 Lv62～ 白黒赤吟召青学
ベラジュストコル+1	胴	防35 INT+3 MND+3 CHR+3 Lv62～ 白黒赤吟召青学

■合成レシピ

メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
骨細工／裁縫	土	金糸、甲虫の甲殻、バステトの牙×2、ウールローブ

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア
バステトの牙	NM・Bastet（クァール族）	聖地ジ・タ



メネトリエアルブ

CHR強化装備として優秀

トレダーサイオと同じ見た目だね。でも、なんで学者だけ装備できないんだろ？

私に聞かれても困ります（笑）。トレダーサイオは独立防具じゃないので、メネトリエアルブにもほかの部位があるのでしょうか？

■性能

アイテム名	部位	性能
メネトリエアルブ	胴	防38 HP+10 MP+10 CHR+4 Lv63～ モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊
メネトリエアルブ+1	胴	防39 HP+12 MP+12 CHR+5 Lv63～ モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊

■合成レシピ

メイン合成スキル	クリスタル	必要素材
裁縫／革細工	土	イエローブラスの鎖、赤草糸、赤草布×2、木綿布、雄羊のなめし革、大羊のなめし革、蜜蝋

■新素材の入手先

素材名	モンスター名	出現エリア
イエローブラスの鎖	NM・Marquis Naberius（デーモン族）	ズヴァール城外郭



イチオシ

あの装備にも追加が！ 番外

合成装備品とは違いますが、今回追加された装備のなかで最も重要なのはこのスタークサブリガです。このサブリガは追加シナリオ『シャントット帝国の陰謀』を進める過程で入手できる報酬です。見た目はいわゆる「星座サブリガ」ですが防御力は30と高く、HP+やモクシャなどのオーグメントが付加されることもあるので、実用に耐えますよ！ また、装備可能ジョブがAll Jobsというのもポイントが高いですね！

■入手先

追加シナリオ『シャントット帝国の陰謀』報酬

■基本性能

部位	性能
両脚	防30 Lv70～ All Jobs

■付加されるオーグメント性能の例

HP+、対光+、対闇-、レジストチャーム+、モクシャ+、ヒーリングHP

年末だ!



新アイテム



編集長：Uri　きまぐれ 電撃の旅団編集新聞

旅団パラダイス プチ

記者　団長 Intcity

初夢モグボナンザが開催決定！

今回、追加された合成装備品はまだまだありますが、とても全部は紹介できませんでした。

さらに、NMからの戦利品として入手できる装備品もありましたからな。

それはともかく通算3回目となる、新春一番、初夢モグボナンザの開催が決定されました！

これまでの雪辱を晴らす！　今回こそは当てちゃる！

団長は、まず前回のように買い忘れないようにするべきですな。

あい…。努力します。日程は下記のとおりです！

今回も1等の守りの指輪、ニヌルタサッシュや2等の黒帯、白虎佩楯などの豪華賞品が満載です。

モグボナンザ日程

・販売期間
2009年12月24日(木)17:00～
2010年1月15日(金)17:00
・当せん番号発表
2010年1月29日(金)17:00
・賞品引き渡し期間
2010年1月29日(金)17:00～
2010年2月15日(月)17:00

予想屋・豆のこの番号を買え！

へい、ボーイ！　また会ったな。オレは、電撃の旅団のカリスマ予想屋・豆だ。今回は特別に電撃ゲームス読者のアンタに、オレが当選番号を予想してやるぜ。いいか？　まず平成22年一発目のイベントだけに、22は外せねえ。そして、前回の1等が19367。前々回が47396だったわけだ。ド真ん中の数字が3っていうのが共通だな。2度あることはなんとやら、今回も3がくることは十分ありえるぜ！　そして今、電撃PS的におめでたい数字として15。つまり、22315、コレが1等当選番号だぜ！

ズバリ！ 22315

編集後記　編集長Uriがあけおめ！(早)

♪編集長がサンタクロース♪ってノリで、新装備持ってきたわよ！　と書こうと思ったけど、12月17日発売号でクリスマスネタは早いのよね！　なので、あけおめことよろ（もっと早）！　後衛さんとしてはやっぱりエボンフロックが気になる。渋くてカッコいい！　竜巻下衣と相性いいんじゃないかしらって皮算用してみたけど、まだシャントット様のオープニングも見てないんだったわ。さてあといくつ寝たらモグボナンザ！　来年こそ当てるわよ3億ギルで、エボンフロック何枚買えるかな！

Intcityの豆日記

装備と同時に追加されたNMからは、現在では用途が不明のアイテムが入手できることがあります。これらは旅団でもいくつか確認しました。なかでもエボン（漆黒）、フリア（真紅）、エブル（純白）の3種類のピグメントはアイテムの説明が「装備品を純白に染める強力な染料。（エブルピグメントの場合）」となっています。今のところ使い道はないこの染料は、錬成に使うのでしょうか？　また、新装備とも名前が同じなので、錬成でエボン以外の2種類の染料を使うことで、エボン装備がフリア、エブルに変化するとしたらおもしろいですね。

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

SaGa series 20th anniversary 第4回

電撃サガ・アーカイブ

去る12月15日、ついに記念すべき生誕20周年目に突入した『サガ』シリーズ。今回はDS版『サガ2』の設定情報と、GB版『サガ3』の回想録をお届けしよう。

描き下ろしイラストとともにキャラクターをチェック! 『サガ2』キャラクター名鑑 女神



DS版『サガ2』で主人公の仲間となる魅力的な人物達にスポットを当てて紹介する本コーナー。今回は、物語のカギを握る重要キャラクターで、秘宝をすべて集めると仲間となる女神に注目！

小林元氏描き下ろしイメージイラスト!



最強の仲間である女神と、最強に近い隠しモンスター「はにわ」との激戦をイラスト化。ちなみに女神が装備しているのは秘宝の「正宗」と「イージスの盾」。

秘宝の姿で復活の時を待つ古き神

世界を創造した古き神々の1人で、世界の崩壊が迫ったときにそれを修理する役割を担っている。本作で集めることになる秘宝とは女神の仮の姿であり、すべての秘宝が1つとなることで女神として復活する。ちなみに、秘宝の数は全部で77個と伝えられていたが、それは秘宝を守る組織ガーディアンが流したウソの情報で、実際には78個存在することがのちに明らかになる。中央神殿でのアポロン戦後、主人公をかばって大きな傷を負った父親を助けるために秘宝を使ったことで、女神が復活。その後、世界の崩壊を止めるために女神が仲間となり、主人公とともに最終防衛システムに挑むことになる。

ちなみに「はにわ」とは?

最終ダンジョンに低確率で出現するモンスター。能力値が非常に高く、GB版では最終ボスより強い隠しモンスターとして話題となった。倒すと、最強の武器「七支刀」を落とすことがある。



◀まともに戦うと苦戦するが、「消滅」への耐性がないため、波動砲などで一撃で倒すことができる。



女神の初期ステータス

HP：999　力：999　魔力：999
素早さ：999　防御：999

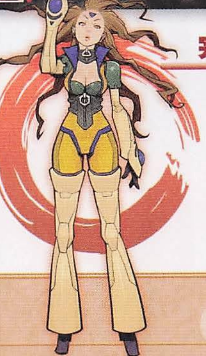
秘蔵の設定画をコメントつきで大公開! 設定イラストギャラリー エウテル



小林元氏の設定画＆コメントとともにDS版『サガ2』のキャラクター達の魅力に迫る！　今回はアンドロイド型のミューズ・エウテルを紹介!!

ちょっぴりサイケデリックなセクシーアンドロイド

大人の女性のようなセクシーな雰囲気を持つアンドロイドタイプのミューズで、メカのような口調が印象的。何をするかわからない気まぐれな性格をしており、その設定は戦闘中に出現したときの行動に生かされている（電気に関する7種類の技のなかからランダムで使用）。完成稿では身体の質感が人間に近くなってアンドロイドらしさが抑えられており、髪型も大きく変化している。



完成稿はセクシーに

◀コスチュームの色や髪型は電気をイメージさせるものとなった。腕や足は関節部分のパーツがなくなり、防具を装着しているような感じに。大きく開いた胸元がセクシーさを強調しており、このボリュームと質感を見る限りアンドロイドとは思えず、初期デザインに比べて人間らしくなっている。





▲▶ショートカットの髪型と、おへその露出が印象的。耳にはコンデンサのようなパーツがついており、チューブが首の後ろにつながっている。全体的にメカっぽさが押し出されているが、セクシーな大人の雰囲気というコンセプトは大きく変わっていないようだ。

キャラクターデザイン担当 小林元氏のコメント

Comment

アンドロイドのミューズ「エウテル」の初期デザイン案です。最初は「いかにもメカ！」という感じで、ゲーム上で見ても人間じゃないとわかるディテールを目指しました。当時はキャラクター設定が決まっておらず、「イベントでバラバラになるかも……」という案もあったので、分解できることを前提に関節部分の仕組みを考えました。のちに「そこまでメカっぽさを出す必要はない」ということになり、完成稿では「アンドロイド」っぽさは前面に出していません。デザイン中にイメージがガラッと変わったケースは少ないのですが、エウテルは比較的変わったほうの部類です。

ただいま絶賛プレイ中!! 今月は光玉集めそっちのけで、モンスター図鑑を埋めるのに夢中になっていました。現在のモンスターの項目から1つずつ種族の組み合わせをチェックして、低レベルのモンスターでも「?」のものがあったらその肉を食べるという方法で、思っていたよりも楽にコンプリート！　全部の項目がオープンになると壮観で気分がいいですね。あとは3周目に挑戦して、最後の光玉をゲットするだけ。図鑑コンプリートの満足感に負けず、もうひとがんばりです。　**（Mac佐藤／プレイ時間：70時間）**

名作揃いのシリーズ作品を振り返る！シリーズ作品回想録

Sa・Ga3 時空の覇者

GB版『サガ』シリーズの最終作として登場した『時空の覇者 Sa・Ga3 完結編』。現在・過去・未来と、時空を超えた壮大な冒険の思い出を振り返る！



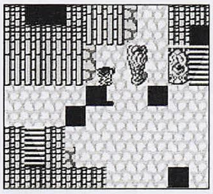
・GB
・1991年12月13日発売
・¥4,667(税別)

ゲーム内容紹介

遊びやすいシステムを取り入れたGB版『サガ』最終作

異次元世界の神ラグナの力により、サガ世界の上空に現れた水がめ。それは多量の水と魔物を流し続け、大地は海の底に沈もうとしていた。そんな破滅の未来を変えるため、過去へと送り込まれた若者の冒険が始まる。

本作はタイトル名どおりGB版『サガ』の完結編となる作品で、現在・過去・未来と時空を超えた冒険を楽しめる。世界観や変身など『サガ』らしい要素を残しつつ、成長方式が経験値＆レベル制となるなど、オーソドックスなシステムを採用。ファンからは賛否両論だったが、ゲームとしての完成度は高く、海外での評価も高い。



ジャンプ移動も可能

◀1マスぶんの地面の穴などは、ジャンプ移動により飛び越えて進むことができる。



バトルシステムを一新

▶レベル制となったり、武器を何回でも使用可能になったりと、遊びやすいシステムに変更。

System Pick Up システムピックアップ

■**経験値によるレベルアップ**：本作は『サガ』シリーズで唯一、戦闘後に獲得できる経験値によってレベルアップして各種ステータスが上昇するという、一般的なシステムを採用。

■**武器使用回数**：前作までは武器に使用回数が設定されており、ゼロになると消滅する使いきりの形だったが、本作では一部の武器を除いて使用回数が無制限となっている。

■**魔法**：黒魔法（攻撃）、白魔法（回復）、古魔法（特殊）の3種類の魔法が存在し、「習得魔法スロット」に使いたい魔法をセットすることで使用可能になる。古魔法は、数に限りがある魔法石（地水火風の4種類）を組み合わせることで入手できるもので、「ドグラ」「ミロク」など、本作のボス敵の名がついた魔法もある。

■**防御コマンド**：回避率を上げる「かわす」、特定のメンバーのダメージを肩代わりする「まもる」が追加され、防御コマンドが充実した。

■**変身システム**：基本となる種族は人間（エスパー）だが、戦闘後に敵が落とす肉やパーツによって、さまざまな種族に変身可能。ロボット、サイボーグ、人間、獣人、モンスターの5つの種族があり、肉を食べるとモンスター寄り、パーツをつけるとロボット寄りに変身。パーティの種族構成を自由に変更できるようになった。

ステスロス

タイムワープ可能な戦闘機

はるか昔、異次元の神々が侵攻してきたときにサガ世界のソール神が使用した伝説の戦闘機。その戦いののち、13のユニットに分解されて世界各地に散らばり、戦闘機本体は神殿に封印された。ゲーム中ではこのステスロスに乗り、現在・過去・未来の各時代を行き来して冒険を繰り広げる。ゲーム序盤では移動することすらできないが、ユニットを集めることで本来の性能を取り戻していき、さまざまな機能や施設が利用可能となる。ちなみに、その名前のとおり実在のステルス戦闘機がモデルとなっているようだ。



ステスロスに乗って冒険

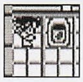
◀タイムワープやフィールドでの移動手段として欠かすことができないステスロス。機内には道具屋などの施設も存在し、乗組員も搭乗している。

カプセルホテル



◀機内に配置された宿泊施設。無料でHPとMPを回復できる。

浄化マシン



◀種族を人間寄りに戻す機械。見た目は完全にトイレ(笑)。

ステスロスの主なユニット

■**エンジン**：ステスロスの動力源。平地のみ移動できる「駆動エンジン」、平地に加え水上も移動可能となる「ホバーエンジン」、フィールド上空を高速移動できる「飛行エンジン」の3種類がある。

■**ワープ**：サガ世界には過去・現在・未来の3つの時代があり、「過去ワープ」で1段階過去へ、「未来ワープ」で1段階未来へワープすることができる。

■**武器**：飛行時に敵と遭遇したとき、先制攻撃でダメージを与えることが可能。「波動砲」「メーザー砲」「タキオン砲」「メビウス砲」の4種類がある。



『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

GB版『サガ2』の開発が終わり、SFCで『サガ』シリーズを作ることが決まり、『ロマンシング サ・ガ』の構想を考え始めました。そのようななかでGBでも『サガ』シリーズを展開することが決まったので、自分はSFCに全力を出して、GBを『サガ3』として大阪の開発チームの藤岡さんにまかせることになりました。設定面に少し参加しましたが、システムなどは大阪のチームにまかせる形でした。

ゲーマー達の思い出

欲張りゲーマーMac佐藤(33歳)の場合

どちらか片方、という選択肢はありません！

『サガ3』は1991年12月13日発売、そしてSFC版『ロマサガ』は1992年1月28日発売。2カ月の間に『サガ』の新作が2本も発売されるという、ファンにとっては嬉しい事態で、しかも年末年始で懐もうるおっています。まあ、どちらかというと関心は『ロマサガ』のほうに向いていたのですが、GB版の完結編と銘打たれた『サガ3』も見逃すわけにはいきません。冬休みが始まる直前に「お前もやるよな？」と弟を脅迫……いや、協力してお金を出し合ってソフトを購入し、冬休みをフル活用して遊んだ記憶があります。GBは1台しかなかったので、ときには奪い合いになったりもしましたが（余談ですが、もちろん『ロマサガ』も共同購入しました）。

そんな話はともかく、『サガ』といえばプレイヤーを突き放したような尖ったシステムも魅力の1つ。本作は比較的オーソドックスなシステムだったのが少し残念でしたが、時空を超えて展開するストーリーには、それを吹き飛ばすほどの魅力がありました。個人的にタイムパラドックスに関する話が大好きなので。自分の行動が他の時代にどんな影響を与えるんだろうと、先の展開にワクワクしながらプレイしていましたね。人間がサハギンになってしまう奇病の恐怖、「くさなぎのけん」「ソロモンソード」「まさむね（呪いを解く前はムラマサ）」「エクスカリバー」という伝説の聖剣集めの楽しみ、ソール神が異次元の神ラグナに乗っ取られてしまう驚きの展開など、シビレる展開が多かったことを覚えています。

名前を聞くだけでジンと来るメインキャラクターとの思い出

メインパーティはデューン、ポルナレフ、ミルフィー、シリューの4人で、ほかの5人は一時的にパーティに加わる仲間達。彼らと繰り広げた冒険の思い出を振り返る！



メルローズ
主人公達を戦士として育て上げた兄貴分。能力的にもかなり強く、バトルではとても頼りになりました。



デューン
本作の主人公。世界を救おうとするひたむきな思いや行動が印象的でした。ヒーローはかくあるべし！



フレイヤ
イラストを見て拳法家だと思い込んでいたが、実際に遊んでみたらエスパーでビックリした思い出が。



ポルナレフ
ミルフィーともども、特殊なセリフやイベントがないのが残念。個人的なイメージは優男です。



ディオール
現在世界では泣き虫な少年だが、未来世界では革命軍のリーダーに。ずいぶんとたくましくなったな！



ミルフィー
ちょっと気が強そうでセクシーな女の子。今でいうツンデレ？ モンスターやロボットにはしたくない！



ネメシス
ディオールの幼なじみ。見た目はシスターだが、武器は「まさかり」。このギャップがたまらない!?



シリュー
現在世界に住む少女だが、自ら志願して冒険に同行。オープニングでのデューンとのキスシーンにドキドキ。



ボラージュ
主人公達をタイムマシンで過去に送り込んだ人物。エスパーながらも全能力値がほぼ最高なことに驚き。

TOPICS Wiiのバーチャルコンソールで SFC版『ロマサガ』が配信中！

Wiiで懐かしの名作をダウンロードして遊べるバーチャルコンソール。そのラインナップに、ついにSFC版『ロマンシング サ・ガ』が仲間入り！ 本作は、邪神サルーインの復活を阻止するため、8人の主人公から1人を選んで世界中を冒険するRPG。進む場所や取る行動をプレイヤーが自由に選べるフリーシナリオが大きな話題を呼び、今でも数多くのゲーマーの心に残っている名作だ。当時プレイした人も、まだプレイしたことがない人も、この機会にぜひダウンロードして遊んでみよう。



▶前・中・後列の概念や武器の熟練度など、多くの画期的なシステムが採用されて話題を集めた。

独特のバトルシステム

自由に冒険できる！

◀最終目的は1つだが、そこに到るまでの道のりは一本ではなく、自由な冒険を楽しめる。





8人の冒険者が運命に立ち向かう！

ロマンシング サ・ガ ●バーチャルコンソール ●スクウェア・エニックス ●RPG ●配信中（11月24日） ●800Wiiポイント ●1人用

種族ごとに違う『サガ3』の成長法

人間（エスパー）はレベルアップによってHPや力などのステータスが上昇。獣人はレベルによって自動的に強い獣人に変化。モンスターはレベルアップ後に肉を食べると強いモンスターに変化。サイボーグはレベルアップ後にパーツを取り付けると強いサイボーグに変化し、武器や防具を装備することでもステータスが上昇。ロボットはレベルアップ後にパーツを取りつけると強いロボットに変化し、道具屋で売っている専用の成長アイテムを使用することでもステータスが上昇する。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第3回

「RCGをすべてのゲーマーや、クルマ好きのために！」をモットーに活動してきた電撃レーシングファクトリー、略して「DRF」。真面目にレーシングテクニックを紹介してきたこれまでと比べて、今回はちょっと趣向を変えて、年末スペシャルと称した特別企画をお届け。RCGの種類について、深く突っ込んでいきますよ。

チューニングメニュー

年末スペシャル特集
分布図&カテゴリー別でわかるオススメRCG

クルマゲームというものが、ただの記号としてとらえられていたひと昔前と比べると、現在はゲームハードの進化に伴って、まるで実写のようなリアルなグラフィックが可能になりました。また、ハードの性能進化はレースゲームの多様化を生みました。リアルっぽさとゲームっぽさを両立させて、クルマをドライブすることによる爽快感を重視させたものや、ありあまる性能を、パーツの破損に向けて使っているものだったり……。多様化したRCGを、今回はまとめてみました。

年末スペシャル特集 分布図&カテゴリー別でわかるオススメRCG

もうRCGオンチとは言わせない！　これを読めばあなたもいっぱしのRCG通に!?

STORY 第3話 いきなり180度方向転換!? DRFはドコに突き進むのか

Rusty：もう12月か、早いな。
megane：そうですねぇ。先生も走り回るくらい忙しいから師走ってわけでして。Rustyさんはさしずめ、年末に愛車で大暴走って感じですか？
Rusty：こやつめ！　ハハハ
megane：ところで話は変わるんですが、ファクトリーネーム、雰囲気組さんからこんなお便りが。「最近のRCGがすごいのはわかるんですが、自分に合うRCGがどれかわかりません」だそうです。
Rusty：たしかに最近のRCGは多様化の一途をたどっているよな。ここはエースのHiraに聞いてみようか、おーい。
Hira：13が……（どこかへ立ち去る）
megane：あれ、どっか行っちゃいましたよ。なんなんでしょうかね。
Rusty：13……アッー！（走り出す）
megane：ちょ、ドコ行くんスか！　今回は僕1人で全部やれってコトっスか!?

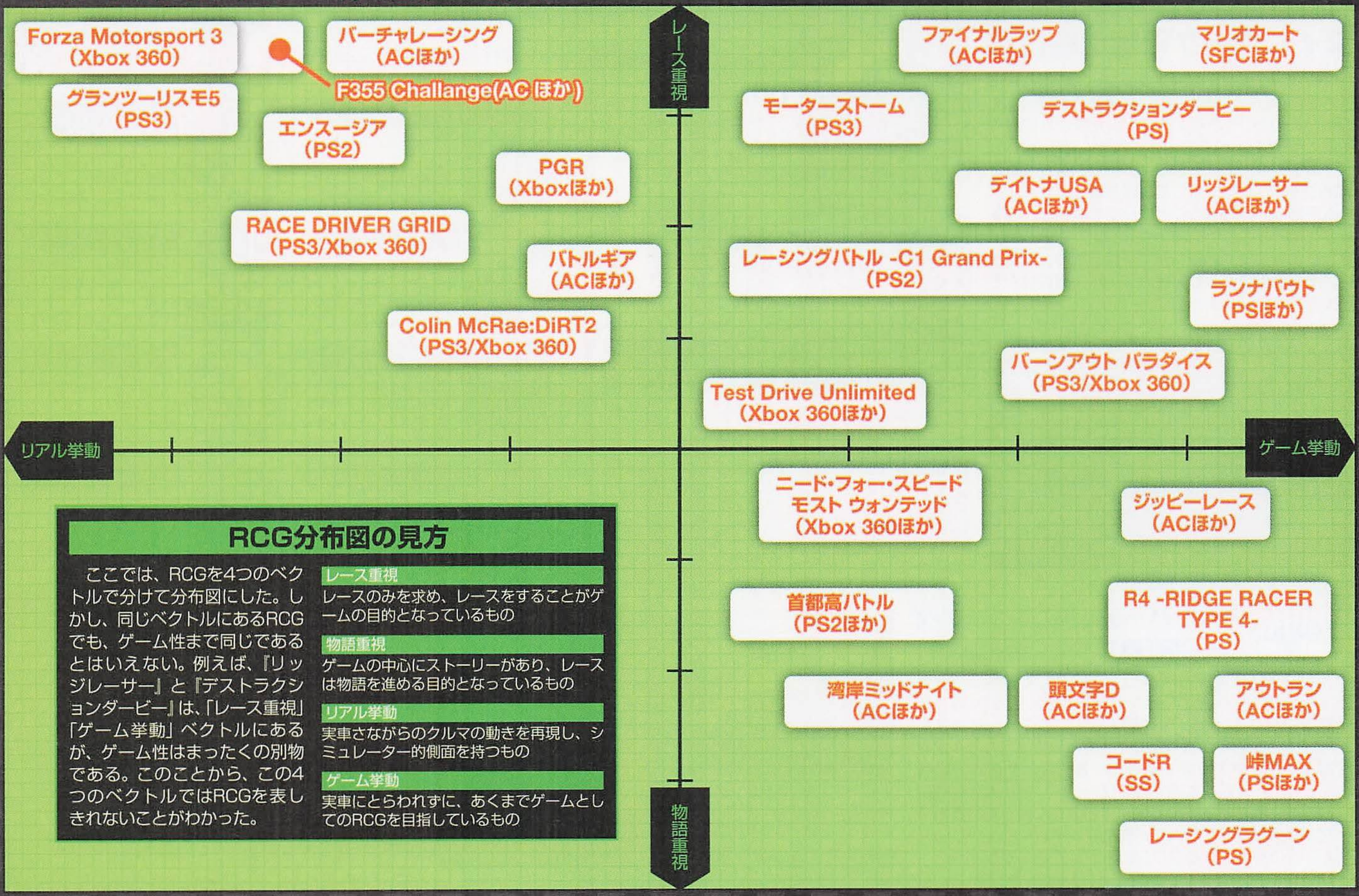
自分にピッタリのRCG、見つかる



▶PS以降、実車をモチーフにしたり、破壊表現を重視したりと、いろんなRCGが発売中。

RCGといっても、その内容によって方向性は大きく変わるもの。実車さながらの挙動でラップタイムを0.01秒削るのが目的だったり、他車をクラッシュさせて1位を目指すものだったり……。そこで今回は、分布図とカテゴリー分けの2段構えでRCGの種類を分析し、迷える子羊に最適のオススメRCGを紹介していく。

4つのベクトルでわかるRCG分布図（DRF調べ）



RCG分布図の見方

ここでは、RCGを4つのベクトルで分けて分布図にした。しかし、同じベクトルにあるRCGでも、ゲーム性まで同じであるとはいえない。例えば、『リッジレーサー』と『デストラクションダービー』は、「レース重視」「ゲーム挙動」ベクトルにあるが、ゲーム性はまったくの別物である。このことから、この4つのベクトルではRCGを表しきれないことがわかった。

レース重視
レースのみを求め、レースをすることがゲームの目的となっているもの

物語重視
ゲームの中心にストーリーがあり、レースは物語を進める目的となっているもの

リアル挙動
実車さながらのクルマの動きを再現し、シミュレーター的側面を持つもの

ゲーム挙動
実車にとらわれずに、あくまでゲームとしてのRCGを目指しているもの

メンバー紹介

Rusty 前のほうにある某大作RPGの作業のため、DRFに入り浸っている暇が、まったくなくなった人。

Hira 同様に某大作RPGの作業にかりだされ、ハンドルを握る暇すらなくなってしまった人。

megane 気づいたら残されていた人。孤軍奮闘でがんばっていますが、コッチのほうがまだマシだった。

DRF的 カテゴリー別オススメRCG

ここでは分布図で分けたベクトルをもとに、RCGをさらに5つのカテゴリーに分類してみた。各カテゴリーごとのオススメRCGも紹介。

ガチ系

レース重視 80〜100% + リアル挙動 50〜100%

ハンパな気持ちで手を出すとケガをする!

分布図の左上に位置し、リアルなグラフィックと実車の挙動を目指したRCGが「ガチ系」だ。ガチ系の特徴は、実車と比べたときのウソをなるべく省いている点にある。そのため、無茶なドライビングはできない。コーナーの手前ではブレーキを踏み、タイヤのトラクションを感じながら、ジワジワとアクセルを踏む、そういったテクが必要だ。しかし、近年ではアシスト機能の充実により、敷居は下がっている。

ガチ系の主なRCG

- Forza Motorsport 3(Xbox 360)
- グランツーリスモ5(PS3)
- F355 Challange(ACほか)
- エンスージア(PS2)
- GTR(PC)
- rFactor(PC)

このタイトルに注目! グランツーリスモ5 ●PS3 ●SCE ●2010年3月発売予定 ●価格未定

言わずと知れたガチ系RCGの金字塔だ。しかし最近ではカーライフシミュレータという表記になっており、以前のようなガチ度はやや薄れている。それでも、コンシューマRCGの中では最高峰といえるグラフィックを誇る。気になる発売日は2010年3月! いよいよあと4カ月、待ってます。



▲実写をも超えたかのような独特の空気感は、まさにマジックそのもの。システム周りの充実さにも期待します。

破壊系

レース重視 0〜50% + ゲーム挙動 50〜100%

レースそのものが破壊への衝動だ!

クルマはぶつけて壊すもの。あるいは何かを壊すために走るもの。そういった破壊による爽快感が重点に置かれたRCGが破壊系だ。現実のクルマを壊すために使うというのは、自動車メーカーの許可が下りにくいのか、架空のクルマを利用しているタイトルが多い。ちなみに、現実世界で実車を破損させてしまうと、かなり凹む羽目になるので、くれぐれも安全運転で。

破壊系の主なRCG

- バーンアウト(PS2ほか)
- ランナバウト(PSほか)
- デストラクションダービー(PS)
- クレイジータクシー(ACほか)
- スリルドライブ(ACほか)
- モトローダー(PCE)

このタイトルに注目! バーンアウト パラダイス ●PS3/Xbox 360 ●エレクトロニック・アーツ ●2008年発売 ●¥2,940(税込)

パラダイスシティと呼ばれる架空の都市内を、クルマが入れるところならどこでも走れる箱庭系RCG。敵車をクラッシュさせるとブーストパワーがたまるなど、勝つためのクラッシュテクが必要となる。オンライン対戦が非常に楽しい。



◀クラッシュシーンをわざわざスローで見せてくれるこだわりよう!

ファミリー系

レース重視 0〜100% + ゲーム挙動 80〜100%

現代では『マリオカートWii』一択?

キャラクターを使ったカート系のRCGがファミリー系。以前は雨が降ったあとのタケノコのごとく大量に発売されていたが、現在ではほぼ『マリオカート』シリーズのみ。ファミリーゲームとして、対戦で勝ちすぎないという空気の読み方も重要だ。



◀運要素も必要なのがファミリー系の特徴か。

カジュアル系

レース重視 0〜100% or 物語重視 0〜30% + リアル挙動 0〜50% or ゲーム挙動 0〜100%

ブラーの効いたスピード感ならコレ!

カジュアル系には、主にRCGとしての楽しさを追求するタイトルが分類される。実車さながらの挙動を持つタイトルは少なく、ゲームとしての挙動が混ざるか、もしくは実車とはかけ離れた挙動を持つものが多い。レースをすること自体はガチ系と変わらないが、そこには「爽快感」や「ゲーム性」といったものが重視されている。傾向としては分布図の中心付近から、右上方向にあるタイトルが該当する。

カジュアル系の主なRCG

- リッジレーサー(PSほか)
- デイトナUSA(ACほか)
- PGR(Xboxほか)
- バトルギア(ACほか)
- ニード・フォー・スピード: モストウォンテッド(Xbox 360ほか)
- Colin McRae: DiRT(PS3/Xbox 360)

このタイトルに注目! Colin McRae: DiRT 2 ●PS3/Xbox 360 ●コードマスターズ ●2009年発売 ●¥7,140(税込)

ラリードライバー、故コリン・マクレー氏の名を冠するラリーRCG。リアルなグラフィックと、アクセル&ブレーキで車体を一気に曲げられるクイック感が楽しい。ラリードライバーのようにコーナーごとに車体を横に向けて、ターマック(舗装路)やグラベル(砂利道)を爆走しよう!



▲車内視点もバッチリ再現! 激しいクラッシュをしてしまうとフロントガラスにヒビが入り、見えにくくなるオマケ付きだ。

ストーリー系

物語重視 30〜100% + ゲーム挙動 30〜100%

なぜか話が変な方向に進む

ゲームの中心に物語があるRCG、それがストーリー系RCGだ。ストーリー系RCGでは、クルマの挙動はさほど重視されず、リアルな挙動と物語を両立しているタイトルは皆無であるといえる。また、ストーリー系RCGの物語は、とてもトンがっているものが多く、走り屋として走っていただけなのに、なぜか巨大な陰謀に巻き込まれたりする。これもクルマの持つ魔力が為せる業なのだろうか。

ストーリー系の主なRCG

- レーシング ラグーン(PS)
- 首都高バトル(PSほか)
- 峠MAX(PSほか)
- ゼロヨンチャンプ(SFCほか)
- 頭文字D(PS2ほか)
- 湾岸ミッドナイト(PS2ほか)
- コードR(SS)

このタイトルに注目! レーシング ラグーン ●PS ●スクウェア・エニックス ●1999年発売 ●¥6,090(税込)

ストーリー系RCGを語る際に、このタイトルを避けて通ることはできない。箱庭世界を走り回ってストリートレースをベースに勝ち上がり、物語を進めていく。その本作の魅力は独特な世界観にある。架空の都市「YOKOHAMA」にまつわる、「横浜最速伝説」を追う走り屋たちの生き様が表現されている。「……醒めちまったこの街に……」「……熱いのは…俺たちのDRIVING……」、それらはすべて、雑誌やウェブなどを通して、現世まで語り継がれている伝説の一編なのである。



▲走り屋が誤解されかねない、特徴的すぎる登場人物。そのTシャツはどこで買ってきたんだ。

ケン・ブロックの走りを一度は見ておくべし!

ケン・ブロックとはアメリカのスバルラリーチームに所属している現役ラリードライバーなのですが、各種ラリーゲームにもゲストで出演しています。本人の走りはとにかく豪快! ゲームの中でしかありえないような運転を、実車でやってしまうのです。彼の走りを収めたムービーで特に驚きなのは、セグウェイで移動している人のすぐそばを、ドリフトしながら旋回し続けるシーン。頭のネジが2、3本飛んでいないとアレはできませんよ。

乙女的ゲームス白書

乙女でゲーマーな六姉妹が、自由気ままにゲームについて語るコーナー。今回は、少しだけ年末仕様です。

Contents



乙女の♥秘密の♥ゲーム事情

09年末！乙女的注目のソフトは？

何かと物入りな年末だけど新作だって気になっちゃう

いつき：今年もいよいよ、あとちょっとだな！　いろんなゲームで遊んだし、オレとしては思い残すことはないぜ。

しづゑ：何をまったりしてんの。年末ってことは、大掃除に年越し準備、おまけにバーゲンと大忙しなのよ!!

ニコ：確かに、バーゲンは大事よね。お得な冬ものがたくさんあるから、ついついお財布の紐がゆるんじゃうわ。

ジャー子：あんたたち、真のゲーマーならばバーゲンよりもゲームでしょ。今年の年末も、いろいろ出るわよ。

六花：喜ばしいことですが、とても買い切れませんね。ここは姉妹で協力して、買うものを分担しましょうか？

みみみ：そうしよう！　っていっても、みんなゲームの趣味違うからね〜。ちゃんと意見がまとまるといいけど……。

POINT 1 やっぱり大作ははずせない!?

しづゑ：今年の目玉っていったら、やっぱり12月17日に発売された『**ファイナルファンタジーXIII**』でしょ。大作中の大作よ！
みみみ：あー、わたしも気になってる！　ストーリーやシステムもだけど、乙女が気になるのはやっぱり恋愛話だよね。主人公のライトニングと、彼女の妹・セラ。その婚約者・スノウの関係がとっても気になる〜。この関係がゲーム中、どう変化していくのかな。
ニコ：確かに、男女のアレとかコレは、女の子としては気になるわよね。あと私的には、あどけなさの残るホープくんにも大注目よ♪
ジャー子：幼いのに辛い過去を持ち、スノウに憎しみを抱いているって設定も深いね。でも私は『FF』ってだけで、買いだけどね！　なんだかんだで、全作やってるし。
六花：私は逆に1作もプレイしたことありませんが、すごく気になっていますわ。だって、とても画像がキレイじゃないですか。「これぞＰＳ３！」という雰囲気を最大限楽しめるソフトは、やっぱりコレな気がします。
いつき：なんか、六花はマジメなこと考えてんな〜。オレは、召喚獣がすげーなって思う。シヴァのメカっぽいフォルムが、最高にカッコいいよな!!　あと、オレ的なお気に入りはバハムート！　活躍してくれるといいな。
しづゑ：なんだかんで、やっぱりみんな気になってるのね。そうなるとこのソフトは1本買っても、誰が1番にプレイするかもめそう。ＲＰＧは基本的に時間がかかるんだから、これは各自で買ったほうがいいんじゃない？
ジャー子：ならさ、誰か『ＦＦXIII』が存分に楽しめるハイビジョンテレビを買ってよ。うちも、そろそろ地デジにしよう!!
しづゑ：完全移行まであと2年だけど、って、今回は関係ないでしょ！　明らかに高いわよ。
ニコ：でも、キレイな画面も捨てがたいわ。
みみみ：ここは、もうジャンケンだね。
しづゑ：買うの確定なわけ!?　なら負けない。
いつき：別にオレたちが買わなくても、クリスマスだし、サンタさんに頼もうぜ！
六花：いい案ですわ。カードに書いておけば、お父……サンタさんがくれますわよ。
しづゑ：六花、あんた黒いわね……。



▲これでもらうための準備は万端。あとは、クリスマス当日を待つだけ!!　くつしたに入らなくない？　という意見は却下です。

POINT 2 今年もいっぱいソフトが出てるよね……

みみみ：12月は『ＦＦXIII』のほかにも、いいゲームがたくさんですよね。同じ日に『**奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難**』も発売されるし♪　とっても、幸せ〜。
ニコ：そういえば、ずっと推してるわよね。でも話し出すと長いから。はい、自重〜。
ジャー子：さすがはニコ。容赦がない。
いつき：オレはPSPの『**ぷよぷよ7**』を買っちゃったからな、あんまり買えない。まあキャラのセリフがフルボイスだし、PSP版を待ったかいがあったぜ！　でも、そろそろＰＳ３本体も欲しいんだよな〜。
しづゑ：ソフトより、全然出費が大きいじゃないの！　気持ちは、わかるけど……。そういえば、この冬は乙女ゲームも熱いわよ。とくにＤＳで発売される『**Dear Girl〜Stories〜響 響特訓大作戦！**』は、絶対に買うわ♪
六花：コミックシルフで連載中の原作も、大変おもしろいですしね。それにメインキャラクターのヒロC（ＣＶ：神谷浩史）とオノD（ＣＶ：小野大輔）をはじめ、出演キャストが豪華なのもポイントが高いですわ。
ニコ：同じＤＳなら、私は『**レイトン教授と魔神の笛**』ね。もう特典付きのを、発売日に買っちゃったけど。今回もルークくんはかわいいし、レイトン教授もステキなの♪　でもせっかく仕事がお休みなんだし、このお正月は据え置き機の作品でも遊びたいかな。
ジャー子：それなら11月に発売された作品だけど、『**BAYONETTA　ベヨネッタ**』にしなよ。主人公・ベヨネッタのセクシーさには、同じ女だけどクラっとくるから！　それに、アクションがスタイリッシュでカッコいいのよね。たとえACTが苦手でも、難易度をベリーイージーにすれば、ハデなコンボを次々と決められちゃって爽快感が抜群よ。
六花：何を言ってますの、ジャー子お姉ちゃん。この年末に発売されるACTといえば、やっぱり『**戦国無双３**』ですわよ!!　新要素もありますが、シリーズおなじみのシステムなので安心して遊べます。何より、登場キャラクターの豊富さは輝くものがありますわ。特に豊臣家臣の充実ぶりには、トキメキを隠せません。NPCではありますが、まさか福島正則まで参戦するとは思いませんでしたわ。彼と同じく秀吉の小姓だった清正や三成と、いったいどんなやりとりを見せるのか……。
ニコ：何かスイッチが入っちゃったわね……。
しづゑ：ちょっと、落ち着きなさい六花。そもそも、Wii本体を持ってないじゃない！　ソフトの前に、あんたこそ本体を買いなさい。
六花：う、ううっ。そうしますわ。

結論 お年玉に期待しよう!?

ジャー子：で、分担はどうするのよ？　見事に、意見バラバラだけど。
みみみ：これは、もう各自で自分の好きなソフトを購入するしかない気がする。
ニコ：結局、そういう結論になるのね……。ところで、みんな予算は大丈夫？
しづゑ：私は、かなりピンチ。だって、もうすぐ冬コミがあるのに……。
いつき：これまでためたお小遣いで、なんとか足りるといいなと思ってる。
六花：私は今すぐには無理なので、お正月まで待機ですね。お父さんたちにお年玉をいただいたら、その足で買いに行こうと思っていますわ。
ジャー子：若者には、その手があったか。お父さん、私にもくれないかな。
いつき：さすがに無理だろ。だって、ジャー子姉さんの歳は……。
ジャー子：お黙り、いつき。お父さんにとっては、いつまでもカワイイ娘。きっと、お年玉をくれるに決まってる。ってことで、ちょっと親孝行してくるわ。
ニコ：打算的ね。でも孝行はいいことだし、放っておくのが一番かしら。

番外編 お年玉争奪！姉妹対抗人生ゲームバトル!?

その後、父からひと足早くもらえたお年玉を、どう分けるか、むしろ誰が独占するかでバトル勃発！　ゲーマーらしくゲームで勝負をつけようと、なぜか人生ゲームでの勝負に。参加者は予選のジャンケンに勝ったニコ、みみみ、いつき、六花の４人。ゲームではニコが高いＤＶＤを大量に買わされたり、いつきが旦那に逃げられたりと勝負は大荒れ。結果は借金まみれになりながらも、何とか社長まで出世した六花の勝利となった!!　アナログゲームながら、多人数でワイワイ騒げる人生ゲーム。みんなが集まる機会、お正月にいかが？

DATA 「**ポケット人生ゲーム極辛**」 ●タカラトミー ●盤ゲーム ●￥997(税込) ●2009年９月17日発売



▲運だけが頼りのマジバトル。始めると、予想以上に白熱する

登場人物紹介

長女●クリスチーネ・ジャー子
どちらかと言えばインドア派♪だけど、冬はゲームで引きこもり。

次女●ニコ
過去の小さいルークにトキメキ中♥　ナゾトキがんばってます！

三女●みみみ
七河くんが好き！　絶賛ときめいたりメモったりしています!!

「そろそろ結婚の時期かな?」なんてお考えのアナタへ
ムチムチボインの二次元嫁を紹介します……♥

ヨメソムリエ

Yome Sommelier

みみみ：ここでは、ゲームに登場する美女＆美少女のなかから、読者の嫁にふさわしいステキな女性を紹介するよ！
ニコ：今回の「嫁」は、みみみのお気に入りの、クラリッサ·マイアーことクレア先生ね。金髪が美しいわ～。
いつき：さらに巨乳でボインでナイスバディだしなっ！
しづゑ：それ、全部似たような意味の言葉だから……。
みみみ：あのね、クレア先生のステキなところは外見だけじゃないんだよ～！　例えば、ちょー世話焼きなところ。クレア先生はお医者さんなんだけど、主人公の和さんの体調を気遣ってくれるだけじゃなくて、精神的に凹んだときもすごく心配してくれるの。「お姉さん気質」って感じで、とにかく面倒見がいいんだよ～。あと、知的＆クールに見えて、明らかに間違った日本の知識を披露してくれるところも、すっごくおちゃめでカワイイんだよね～。
六花：私もこんなお姉さんが欲しかったです♪
ニコ：六花ちゃんったら、私たちでは不満なのね(笑)。



キレイなお医者様に身も心も癒されちゃって♥

担当 みみみ

クラリッサ·マイアー

身長●172cm
体重●57kg
職業●主治医兼家庭教師



▲非の打ち所のない完璧超人かと思いきや、じつはお寝坊さんなクレア先生。気だるいムードもセクシー!!

ルロイ伯爵家当主の主治医兼家庭教師を務める27歳。背の高い知的美人で、ドイツ語・英語・日本語の3カ国語を話せる。低血圧で朝に弱いのが玉にキズ♥

彼女を救えるのはあなたの推理だけ——。
『奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難』

2009年9月に発売された『雨格子の館 PORTABLE』の続編！　巻き込まれ体質の主人公·一柳和が、閉ざされた城の中で新たなる惨劇の阻止に挑む……!!

DATA ●日本一ソフトウェア ●PSP ●AVG
●¥5,229（税込）/DL版¥3,800(税込) ●2009年12月17日発売

気になりだしたら夜も眠れない!?　新作ゲームにロックオン★

担当 しづゑ

ワクワク+ドキドキ=青春! Love『ときメモGS3』

大ヒットシリーズ『ときめきメモリアルGS』に、待望の新作登場！　本作への期待を乙女ゲーム大好き♥しづゑが、乙女心にうとい、いつきにレクチャーしちゃう!?

いろんなイケメンたちとバラ色スクールライフ♥

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story（仮）
●KONAMI ●DS ●SLG
●価格未定 ●2010年発売予定

しづゑ：ちょっと！　『ときメモGS』シリーズに新作が出るらしいじゃない!!　大変！　珪様と瑛くんに続く、3人目の王子様な彼は誰？　気になる～♥♥
いつき：……しづ姉は、このシリーズ本当好きだよな。
しづゑ：当然じゃない!!　ステキすぎる男の子たちと3年間、一緒に学園生活を過ごすのよ？　甘酸っぱいイベントありまくりで、努力が実った卒業式の日には、彼が私のことを迎えにきてくれるのよ？　どう？
いつき：……すごい？　な。
しづゑ：でしょ？　それで今回は、その最新作が出るんだから。もうテンション上がらない方がどうかしてるわ！　なるほど。今判明してるのは、この3人ね。金髪の彼が「桜井琉夏」くん。メガネの似合う彼は、「紺野玉緒」くん。スポーツマンな彼が「不二山嵐」くんね。3人とも気になる……いつきは誰がいい？
いつき：オレ!?　……琉夏だ！　セリフに燃えたぜ!!
しづゑ：……アンタの萌えはそこなの……。でも彼が気になるなんて、珍しく気が合うじゃない。彼はその涼し気な見た目で、学園内でもすごく人気者なのよね。でもセリフからわかるように、どこか寂しそうで、危なっかしい部分も……。そのギャップがすごく気になっちゃうのよね！　すごく守ってあげたくなるタイプじゃない？　とにかく私、彼は絶対攻略する！　今決めた。
いつき：オレも！　オレも！　不死身のヒーローな琉夏に、期待しまくっちゃうんだぜ！
しづゑ：……いつき。私の話聞いてた？



琉夏的名言集

「俺も帰るところがわからなくなったんだ」
「平気。不死身のヒーローだから」

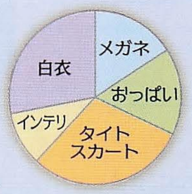


イッツアパラダイス♥♥

Message from 謎の司令官さん♥

「帰るところがわからなくなった」か……。かくいう私も帰る場所が……いや、今は言うまいて。ふ、私は城暮らしだよ！

クレア先生の成分表♥♥



クレア先生の大きな魅力といえば、やっぱりひと目でわかる眼鏡＆白衣＆ムチムチボディ！
外見も性格も包容力たっぷりだから、思いっきり包まれちゃいたい男子にオススメだよ。ぜひゲームをプレイして、インテリお姉さんに頭をナデナデされる喜びを味わってほしいな～♥

こんな男性にオススメ！

・年上が好きだ
・知的な美人に弱い
・「もう……仕方ない子ね」って感じで甘いため息をつかれてみたい

STAFF COMMENT

クレアは、知的な印象がありますが、間違った日本の知識を本気で信じていたりなど、お茶目な一面も持っているお姉さんです。
また、クレアはモデルが女子プロレスラーだったせいか、非常にガッチリ体型で、今も、その名残が残っております。そんなクレアの肉体美も堪能していただきたいです。

企画担当　橋本美佐氏

四女・しづゑ　冬の祭典用の準備に大忙し！　ゲームももっとやりたいのに～。
五女・いつき　やっぱり学園生活っていったら、青春だよな！　ワクワクするぜ★
六女・六花　健康保険とか自動車保険とか、人生ゲームってリアルですね。
謎の司令官さん　今年もなんとか素性がバレずにすんだようで安心。来年もよろろ。

電撃ゲームス的! 諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第四章◆小田原城

戦国武将たちと縁深い城や史跡を紹介していく当コーナー。今回は、神奈川県と静岡県の境にある小田原城を紹介していこう! さらに関連武将として、北条家の五代当主たちをチェック!!

小田原城



行き方

神奈川県小田原市にある城で、現在は建て直された天守閣や門などがある。JR東海道本線、東海道新幹線、小田急線、箱根登山線、大雄山線各線小田原駅の東口から徒歩15分。

天下人・豊臣秀吉に抵抗した最後の城

織田信長亡きあと、全国の諸大名をまとめあげ、天下統一まであと一歩となった豊臣秀吉。その最後の戦いの舞台となったのが、北条家有する小田原城だ。秀吉に対抗すべく、城下町全体を空堀と土塁で囲む総構を築造するなどして北条氏は抵抗する。だが、豊臣軍となった諸大名が押し寄せる力の前では歯が立たず、降伏。こうして秀吉の天下統一は完成した。

ココに注目!① 駿河の権力者・大森氏が築城

小田原城は、応永24年(1417)に小田原へ進出した駿河国駿東郡の領主、大森頼春によって築城された。彼の息子である氏頼が城主となると、城下町の整備を始める。それにより、大森氏による相模国西部の絶対なる支配権が確立するのだった。そして次に城主になったのは、氏頼の息子の藤頼。だが、のちの関東の覇者・北条家の祖である北条早雲の計略によって、大森氏の相模国統治は終幕を迎えてしまう。

ココに注目!② 北条早雲による小田原奇襲戦!

伊豆を本拠地にしていた北条早雲は、小田原城の奪取を画策。城主・大森藤頼へ進物を贈り、懐柔していくことに。そんなある日、早雲は鹿狩りのために山へ勢子(鳥獣を駆る者)を入れたいと願い出る。すでに心を許していた藤頼は、その申し出を承諾。すると早雲は勢子に扮した兵を箱根山へ送る。彼らは1000頭の牛を引き連れており、さらに小田原付近には伏兵を潜ませていた。そして夜になり、牛の角に松明を灯して犬とともに山へ放つと、怯えた牛が山中を駆け周る。大軍の侵攻だと思った小田原城内は混乱し、「火牛の計」を成功させた早雲は難なく城を手に入れた。

ココに注目!③ 江戸時代まで続いた城の歴史

小田原城は大森氏の本拠地の頃は、まだ小規模な城郭だったと推定されている。それから北条へ政権が移ると、二代目当主の氏綱が大改造を始めた。それにより、外郭は総延長9キロにおよび、城の守りは強固なものへ形を変えていく。その後、北条家が滅亡すると、徳川家康の重臣・大久保忠世が小田原城へ入城。その頃には、立派な総構えは壊されており、高石垣と水堀を持つ近世城郭へ造り替えられた。こうして何度となく変化した小田原城が、現在のような総石垣造りの城になったのは、寛永9年(1632)の大改修後。その後も、2度の大地震で倒壊するなどの甚大な被害を受けたりしたが、再建された天守閣は、明治時代に解体されるまで存続する。

▶小田原城めぐりのポイント

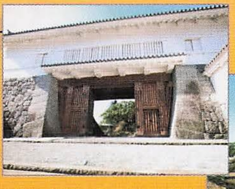


◀天守閣に行く際、最初にくぐることになる門。

常盤木門

本丸の正門。周囲の多門櫓と渡櫓を配した枡形門の構造を持っており、そばに植えられた巨大な松になぞらえて名前がつけられたと伝わる。現在の門は、昭和46年に復元されたもの。

銅門



◀掘のすぐそばにあり、壮大かつ美麗な門。天守閣へ向かう途中で見られる。



▶門を出て外側へ少し歩みを進めれば、水面との美しいコラボレーションも拝める。

馬屋曲輪から二の丸に通じる位置にある門で、「あかがねもん」と読む。その名は、扉の飾り金具に銅が用いられていたことからつけられたようだ。江戸時代まで存在したが、明治5年に解体され、現在の門は平成9年に復元されたもの。

合戦に注目!! 豊臣軍の完全勝利! "小田原合戦"とは?

3カ月にもおよんだ籠城戦

天正14年(1586)に、豊臣秀吉と徳川家康は和議を結び「関東・奥領国惣無事令」を発令。これによって、諸大名は秀吉の許可なく交戦できなくなった。各地の武将が豊臣軍へ降るなか、北条氏も従属か対決かを迫られる。北条氏は天正16年(1588)に従属の意思を示すが翌年に事件が発生し、秀吉の怒りを買ってしまう。これにより北条氏討伐のお触れが発布され、対する北条側も家臣を小田原へ集めて全面対決へ突入。そうして天正18年(1590)に合戦が始まった。

◆豊臣軍として戦に参加した主な武将

●陸軍	豊臣秀吉	織田信包	●水軍	加藤嘉明	長曽我部元親
	徳川家康	細川忠興		羽柴秀長	久鬼嘉隆
	織田信雄	池田輝政		宇喜多秀家	毛利輝元
	蒲生氏郷	堀秀政			
	羽柴秀勝	長谷川秀一			
	羽柴秀次	丹波氏重			
	宇喜多秀家	木村重玆			

――陸地と海の双方から包囲!!

秀吉の策により無血開城となった

豊臣軍VS北条軍による「小田原合戦」は、天正18年(1590)の春頃に開戦。秀吉は圧倒的な物資を準備したうえで、水陸合わせて15万もの大軍を率いて小田原を目指す。豊臣軍はまず、小田原城の周囲にある支城を落としていき、同時に水軍で伊豆半島側から攻撃していった。北条軍は小田原城での籠城を決めるが、味方の離反や石垣山一夜城の築城などによって兵の士気が低下。そして開戦から約3カ月後、北条家は家康を窓口として和平交渉に臨み、五代目当主・氏直は降伏するのだった。

秀吉が築いた石垣山一夜城とは――

天正18年(1590)に起こった小田原合戦の際、豊臣秀吉は本営として笠懸山に総石垣の城を築いた。この城が「太閤一夜城」と呼ばれるようになったのは、以下の伝承に由来する。秀吉は築城に当たり、山頂の林の中に堀や櫓の骨組みを造り、そこへ白紙を張ることで白壁のように見せかけた。さらに周囲の樹木を伐採したので、小田原城の兵たちは、一夜のうちに城が出現したと思ったという伝承から「一夜城」と呼ばれるようになった。ただ、実際の築城には4万人が動員され、約80日間かかっているのでひと晩で完成したわけではない。この城は関東で最初に造られた総石垣の城で、安土城や大坂城の築城にも携わった石積み職人たちが造っている。その事実からも、この城が長期戦に備えて造られたものだということがわかるだろう。現在は、歴史公園となっている。

近隣の見どころ

小田原城歴史見聞館:小田原城内にある歴史ミュージアム。小田原城の歴史や、北条家五代当主たちの足跡をミニシアターや模型などから見たり体験することができる。**北条氏政・氏照墓所**:小田原駅東口を出て、すぐ目の前にある繁華街の一角にひっそりとたたずむ。ここにある石の上で、氏政と氏照が自害したとされている。**松原神社**:小田原駅から、徒歩約10分の場所にある神社。北条氏をはじめとした歴代の小田原城主たちが崇拝し、小田原の総鎮守とされる。

第四回 人物絵巻 北条家

五代にわたって小田原城の城主となり、相模の地を治め続けた北条家の面々。豊臣秀吉が天下人となる直前まで戦い抜いた一族の人物像にそれぞれ迫ってみよう！　ここではとくに5人のなかでも、一代目の北条早雲と三代目の氏康に注目してお届けしていく。

家系図

一代	二代	三代	四代	五代
早雲	氏綱	氏康	氏政	氏直

小田原城の城主となった5人。一族間で大きな争いごともなく、代を重ねるごとに着実にその領土を大きくしていった。



北条早雲像

小田原駅西口にある、関東を制圧した北条氏五代の祖・北条早雲の像。小田原攻めといえば早雲の「火牛の計」が有名で、このモニュメントにも牛が三頭いる。

小田原城の城主となった北条五代当主

戦国時代の先駆けとなる武士



関東を制した北条家の基盤を作った開祖で、室町幕府時代に活躍した武将。存命時は北条姓ではなく、伊勢盛時と名乗っていた。忠勤な姿勢を評価され、仕えていた今川氏から駿河に城を与えられる。その後伊豆を手中に収め、次いで相模を征服し、大きな勢力となっていく。

ポイント① 今川家のもとで忠勤

応仁1年（1467）に応仁の乱が起こると国中が混乱し、各地で合戦が勃発した。その1つが駿河守護の今川義忠による領国奪還の動き。だが彼は戦いの最中に没し、これにより今川家で家督争いが起こる。北条早雲は、義忠の正室で自らの妹の北川殿に乞われて駿河へ。早雲の必死の談判により、義忠の嫡男・氏親が成長するまでは義忠の従兄弟・小鹿範満が代行する形で家督争いに終止符を打つ。だがいつまでも範満が実権を握り続けたため、見かねた早雲がこれを討ち取ることに。その功績から早雲は今川氏の後見人となる。

ポイント② 関東での権力を強めていく

延徳3年（1491）に、伊豆堀越を30年以上治めていた足利政知が没すると、彼の後継者である三男・潤童子が長男・茶々丸に殺害された。早雲の主君・氏親にとって政知は縁ある人物。伊豆進出を目論む早雲は、その大義名分を掲げ、明応2年（1493）に茶々丸を夜襲して伊豆を奪取する。翌年になると、関東南西部を押さえていた権力者が次々に死没。家督相続をめぐって内紛が起こると、そのスキを突いて早雲は西相模の要・小田原城の攻略を始めるのだった。

「北条」姓の始まり



早雲の嫡男で、北条家二代目当主。氏綱の代で居城を小田原城へ移し、この頃に姓を「伊勢」から「北条」へ改める。策略や合戦で江戸城や河越城などを入手し、武蔵南部から下総にかけて勢力を拡大。一方、父が主従関係にあった今川氏とは対立し、完全に独立する形になる。

北条家の最大版図に成功



北条家四代目当主。度重なる外交や戦により、相模をはじめとした関東を制し、240万石もの領国を得る。だが、豊臣秀吉の小田原征伐が勃発すると、最期は弟の氏照とともに自害した。当時の城主は氏直だったが、家康の娘婿のため助命となり、氏政らの命で戦は終わりを告げる。

北条家最後の小田原城主



北条家五代目当主。武田信玄没後、領土をめぐって信玄の息子・勝頼や、徳川家康とも対立。だが徳川軍とは、家康の娘が氏直に嫁ぐことで和睦と同盟が成立する。秀吉の小田原攻めの際には、3カ月にわたり籠城。敗戦後は謹慎生活を送り許しを得るも、その後間もなく病死した。

家紋を知る！

伝説の生物・竜の鱗を用いた北条家の家紋

三つ鱗（北条鱗）

北条氏の鱗紋は2種類。宗家で用いるのが北条鱗と呼ばれる三つ鱗で、もう1つは正三角形で形成された三つ鱗で支流が用いている。三つ鱗は、鎌倉執権家北条氏の家紋。彼らは北条家の末裔と称し、北条氏にならって三つ鱗を使った。ちなみに家紋の鱗は「竜の鱗」だという伝説が残る。

信長の野望・天道

- コーエー
- 発売中（9月18日発売）
- ¥11,340(税込)、限定版¥13,440(税込)
- SLG

※北条早雲、北条氏綱、北条氏康、北条氏政、北条氏直の画像は、『信長の野望・天道』より抜粋。

三代目当主・氏康については次ページで徹底チェック!!

『信長の野望・天道』をリプレイ！ 北条家を検証!!

北条家は、なにかと有名な北条氏康だけじゃない！　歴史的には不遇の末路をたどったお家を天下に轟かせるため、まずは関東を制覇する！

開始早々イベントでピンチ!? な、なんじゃこりゃー!!

さぁ、毎回違う大名でプレイしてる節操のないリプレイのコーナーが始まりました（笑）。真田家も立花家もピンチのまま放置されていますが、きっと年末年始で決着するでしょう、たぶん。というわけで今回は北条家のみなさんにがんばってもらいます。いや、うそです。私ががんばらないと相当大変なことになるっぽい情報が小耳に入りました。そうなんです、今川家と武田家が虎視眈々と我が領内を狙っていると……あいつら容赦なく攻め込んでくるんですよ！　というか、一度に両家から狙われるって、どんだけですか！　そうなっちゃあかんと思い、小田原城の改築や、浪人の登用、徴兵しまくりで防備を固めます。小田原城の周りって山に囲まれているから（とくに今川家と武田家側はぐるりと囲まれていて時間をかせげます）、立地条件としては申し分ない。ここに櫓や砦を築いておけばなんとかなるんじゃねーか……。

そして、その時は来てしまった。呑気に娘を姫にしよう（春ちゃんかわいい！）と選択していると、今川家と武田家が動いた！　こんなめでたい日に攻め込んで来やがるとはいい度胸じゃねーか！　春は俺が守る!!　しかし両家は最強の布陣でやってきた。武田家は真田ファミリーで兵士18000の軍勢。今川家は義元自らと太原雪斎で20000とか!!　こいつら…本気だ……。こっちの兵士数はわずかばかりで17000。どう考えても負けると悟ると、小田原城の周りに複数の櫓を建てる嫌がらせをし、歩を支城の河越城に向けるのだった……。

なにかとピンチの多い序盤をどう乗り切る!?



▶さて、今回のリプレイでもおわかりのように、北条家は結構最初がシビアです。しっかりと募兵なりほかに同盟しておかないと瞬殺されますがな……。



上杉謙信や武田信玄とも戦った猛将
北条家三代目当主・北条氏康――

戦国武将のなかでも、有名な武将・上杉謙信や武田信玄と敵対した北条氏康。祖父が築き上げ、父の代でさらに大きくなった領土に驕ることなく、戦や政での手腕を発揮した。幼い頃は大層な臆病者で、周囲に心配されていたほどだった氏康が、北条家三代目当主としてどんな功績を残したのか。小田原城での籠城戦を得意とした彼の働きぶりを、ここでじっくりチェックしてよう！



北条氏康

文武に長けた相模の虎

北条家二代目当主・氏綱の嫡男。幼い頃は、ちょっとした物音におどろくほど肝が小さかった。だが、15歳の初陣で勝ち星を挙げたあとは、次々に戦功を重ねるほどの将へと成長を遂げる。その後、父・氏綱が没すると家督を継ぎ、北条家三代目当主になった。それからは、対立が深まる上杉氏や足利氏と合戦し、着々と関東内での領土を拡大していく。氏康の政での功績もさることながら、戦に対する手腕も目覚ましいものがあり、上杉謙信や武田信玄といった猛将たちとの戦いにも見事勝利を収めていくのだった。

北条氏康

『戦国無双3』の氏康は、不敵な不良大名に見えるが他人を思いやることができる武将。戦では奸智に長けた策略家だが、筋目は通す。

戦国無双3

- ●コーエー　●Wii
- ●発売中（12月3日発売）
- ●¥7,140(税込)　●ACT

武田と今川間に三国同盟を結ぶ

天文23年（1554）に氏康は、今川義元が駿河を留守にしている間に挙兵する。だが今川の援軍として武田軍が介入してきたこともあり、侵攻はままならなかった。そこで氏康は同年、氏康の娘を義元の嫡男に嫁がせたうえ、信玄の娘を自身の嫡男・氏政の正室にすることで和議が成立。武田・今川との「甲相駿三国同盟」を築き上げる。しかしこの同盟は、永禄10年（1568）に、信玄が駿河侵攻を推し進めたことによって破棄された。

上杉謙信や武田信玄との戦い

永禄4年（1561）に、上杉謙信が大軍で攻めてくると、氏康は1カ月に渡り小田原城で籠城して、最終的に謙信を撤退させた。さらに永禄12年（1569）には、領内の武蔵へ武田軍が侵攻を開始。だがこれも防衛に成功する。信玄はそのまま南下して小田原城を包囲するが、やはり氏康が籠城したため、すぐに撤退せざるをえなかった。これらのことからも、小田原城が鉄壁な守りを誇り、「籠城しても落ちない城」ということがわかる。

北条家がたどる道――

北条早雲から始まり、五代にわたって関東の覇者となった北条家。だがその栄光も五代目の氏直が当主になる頃から陰りが見え始める。その頃、織田信長が本能寺の変で倒れ、豊臣秀吉が彼の後継者として名乗りを上げたことでそれは濃厚となった。豊臣家に従軍するか戦うかという2択を迫られたとき、北条家は最初は柔和な返答をするが、結局は破談してしまう。そして豊臣軍と北条軍による「小田原合戦」が始まり、圧倒的な力を見せつける形で秀吉が勝利するのだった。敗戦にともない、四代目の氏政と彼の弟である氏照は切腹し、現当主の氏直は謹慎生活を送ることに……。秀吉から許しを得て、豊臣大名として復活するが氏直は病死。その後、氏康の五男・氏規の嫡子が相続し、北条家は幕末までいち大名として存続するのだった。

北条家略年表

長享1年（1487）	駿河にて小鹿範満を討ち、駿河興国寺城へ入る
明応2年（1493）	伊豆に侵攻。足利茶々丸を襲撃し、伊豆を領土とする
明応4年（1495）	大森藤頼が守る小田原城を、策略により奪取
永正13年（1516）	三浦同寸が籠城する相模新井城を落とし、相模を制圧
永正15年（1518）	氏綱が早雲から家督を相続する
大永3年（1523）	家督を継いでいた氏綱が、伊勢から北条へ改姓
大永6年（1526）	里見氏に焼かれた鎌倉の鶴岡八幡宮を再建する
天文6年（1537）	扇谷上杉氏の拠点、河越城の攻略に見事成功する
天文7年（1538）	里見氏と足利義明の連合軍に勝利し、下総国を支配する
天文10年（1541）	氏綱が死没し、氏康が家督を継ぐ
天文21年（1552）	上杉憲政を越後国へ追いやることで、関東を支配する
天文22年（1553）	駿河の今川義元、甲斐の武田信玄と三国同盟を結成
永禄2年（1559）	氏康、息子の氏政へ家督を譲る
永禄3年（1560）	義元が桶狭間で織田信長に討たれ、信玄が駿河へ侵攻。これにより、三国同盟は破棄された
永禄11年（1568）	徳川家康と密約し、信玄を挟撃。甲斐へ押し戻す
天正18年（1590）	豊臣軍と小田原合戦をするが敗戦し、城を奪われる

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第二回

動物達のいる小田原城址公園

男塾先輩が1人で現地取材をする姿を、指をくわえて見ていたのですが、ようやく同行できたので今回は担当ライターがレポートを書きます！　城を拝むのは久しぶりだったので、駅に着いたときから大興ふ……や、この日はとても寒く、2人して凍えていました。でもそれから15分程歩き、常盤木門を目にする頃にはワクワクもMAXに！　門をくぐるといきなり猿がいて、先輩が一生懸命ボス猿を撮影する姿を後ろから見守ります。9月までは象もいたらしいのですが、残念ながらもう天に召されていました……無念。ひとしきり猿と戯れたあと、メインディッシュの天守閣へ！　近くで見るとあまり高くありませんが、やはり城。その荘厳なたたずまいと、見目麗しき白いボディがとてもまぶしかったです。城内には北条家や小田原に由来するものが展示されており、見ているだけでも至福のひとときです♥　そのなかで最も私たちの心を奪ったのは手裏剣です。刀や鎧ではなく、手裏剣（笑）。あれってなんで投げたくなるんでしょうね？　魔性の武器だと思います。……とまあ、そんな感じで主に手裏剣に目を奪われつつじっくり見ていたら、城をあとにした頃には2時間経過していました（笑）。充実した気分で駅へ向かい、さっぱり味でヘルシーなアジとシラスの丼定食を食べて、無事解散。新宿から1時間ほどで行けるので、また行こうと思いました♪

マーベラスな魚料理に大満足でした♥



▶すっごく大盛りでしたが美味しかったです。印象に残ったのは、先輩がさらに駅弁を買って食べていたこと。さすがです!!

小田原城内でゲットした小田原城プラモデルを1名様にプレゼント！

今回は、小田原城内で購入した「小田原城のプラモデル」をプレゼントしちゃいます！　これを作ればいつでも好きなときにお城を拝観可能♪　応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を忘れずに記入のうえ、下記あて先まで。



自分の手で城を作っちゃおう

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

~勇猛果敢な漢たちの熱烈ドラマ~

下剋上列伝 第2回

HALO 3 ODST

Xbox 360

洗練されたマルチプレイの世界に2名の新兵が挑むノンフィクションドラマ第2弾。前回では予想どおり惨敗となったが、果たして今回は……。

Halo 3:ODST
- マイクロソフト ●Xbox 360
- 発売中(9月24日発売)
- STG ●¥7,140(税込)
- プレイ人数:1~16人/オンライン対応

おなじみのデカコンビが チーム戦に潜入捜査を試みる!

坊やの好奇心により始まった本企画。前回は、高ぶる気持ちを打ち砕くかのように個人戦で粉々にされた。今回は、五郎の「チート級の必勝戦法を考えた。これで勝つる!」という根拠のない自信から、5対5のチーム戦（ソーシャルスレイヤー）に進路変更。五郎が考えた秘策は通用するのか?

チーム戦のおおまかな特徴
- 赤組と青組に分かれる団体戦
- 2対2から最大で8対8まで可能
- チームワークが勝利のカギ
- 味方に恵まれれば勝ちを拾える
- オレたちと組めば敗北必至

キャラクター紹介



GoroS 2000
ニックネーム:五郎
プロフィール
その昔に『Halo』シリーズを『2』までやり込んでいた三十路ゲーマー。この連載で久しぶりのマルチプレイに血をたぎらせる。「砂山町の最終兵器」とはオレのことだ!

emmanyuell
ニックネーム:坊や
プロフィール
前回コテンパンにされたが、未だ『Halo』熱はおさまらずに燃え盛る。しかし、いぜんとして成績は鳴かず飛ばず。諸君らの愛してくれたエマヌエルは勝てない! 何故だ!?

作戦 三位一体の究極奥義が、いま明らかになる! ジェットストリームアタック計画

五郎 おい坊や、よく聞け! このオレが秘策中の秘策を考えてきてやったぞ。その名も「ジェットストリームアタック」だ!! 「NARROWS」のマップには重力リフトが4基あるんだが、これを利用して味方3人で対岸の敵に波状攻撃を仕掛けるというわけだ。まあ、詳しくは下の図を見たまえ。

坊や はぁ……こんな機動戦士的な戦術ネタが通用するんスか? ていうか、おもいっきり味方を巻き込んじゃってるんですけど……。



▶▼重力リフトは、乗るだけで対岸へ一気に飛び移れるという便利な代物。

理想

五郎がプロデュースするジェットストリームアタック計画の実態



実践 発案者がまさかの失踪!? 壮大なプロジェクトは死亡フラグだった

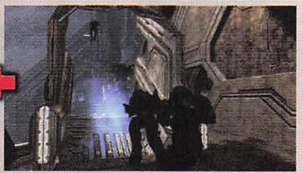
味方（誰か）が重力リフトに乗り、坊やと五郎があとに続く。ここまでは手はずどおり。だが、しかし! こちらの作戦が漏洩していたのか、ジェットストリームアタックの遂行と同時に、1名の敵兵が対岸から重力リフトで発射、予期せぬドッグファイトに突入した!! ヤツは先頭の味方（誰か）と坊やの壁を難なく突破し、最後の砦である五郎とのタイマンに持ち込んだ。そして、五郎と激しく衝突したのち、2人とも奈落の底へ……。おそらく、この敵兵は凄腕のヒットマンに違いない。

現実

▼と同時に、対岸から1名の猛者が発射。こちらの意図を知っての行動なのか?



▼味方が重力リフトで発射されるのを確認し、すぐさま2人も敵地に飛び立つ!



◀こうなっては台なし。ジェットストリームアタック返し、見事なり!



▼2人は無事着地できたが、発案者の五郎だけが奈落の底へと消えた。



五郎 ちょ!! 待て!! 俺を助けろ!!

坊や さらばです五郎さん。今後もし重力リフトに乗ることがあったら、アナタのことを思い出すかもしれません。

HALOにまつわる豆知識 『HALO』シリーズは全世界でものすごく売れている

日本ではそこそこのヒットに留まっている『Halo』シリーズだが、世界中、とくに北米ではお化け級のヒットを叩き出している。ではどれくらい売れているのか、各タイトルの販売本数をまとめてみた。各タイトルの販売本数は発表当時のものであり、現在はさらに伸びている可能性が高い。また、公式発表の累計販売本数は『ODST』発売時のもの。

シリーズ販売本数	
Halo	500万本以上
Halo 2	700万本以上
Halo 3	800万本以上
Halo Wars	100万本以上
Halo 3: ODST	200万本以上
公式累計本数	2,700万本以上

（各タイトルの販売本数は編集部調べ）

ODSTなんでも調査隊 乗り物はドレが一番堅いのか?

生身に比べて、乗るとなんだか安心するワートホグなどの乗り物。だが、一番安心できる乗り物はどれなのだろうか? というわけで今回は各乗り物を、一定の距離で正面からアサルトライフルで撃ち続け、爆発するまでを調査した。意外だったのはレイスの当たり判定と強度。真正面は無敵なのだが、真後ろと側面が同じ強度で、しかもすぐ壊れることがわかった。

アサルトライフルで強度を確かめてみた

マングース	107発
ワートホグ	267発
ゴースト	245発
チョッパー	188発
バンシー	188発
スコーピオン	キャタピラ115発・中身302発
レイス	側面・背面 46発

『Halo』のアニメ「Halo Legends」に注目

2009年7月にアメリカで行われたイベント「Comic-Con」で発表された『Halo』のアニメプロジェクト「Halo Legends」。制作に携わっているのは日本のアニメ制作会社5社で、いわゆるアメコミとは異なる展開を見せています。本アニメはXbox LIVE上の情報配信サービス「Halo Waypoint」にて配信が開始されていますが、それをまとめたDVD/BDが2010年2月に発売予定です。TGSで試写会に参加しましたが、結構すごいですよ!

DS

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

「しぐさ」でレッツコミュニケーション!!

キャラクター達がいろいろな動作をしてくれる、31種類の「しぐさ」を全部覚えよう!

ドラゴンクエストIX 星空の守り人		
発売中（7月11日発売）	¥5,980（税込）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数：1〜4人

冒険 育成 協力

覚えたしぐさはコマンドに登録!

しぐさは最初から使えるもの以外にも、クエストをクリアするなどの特定の条件で覚えるものもある。一覧を参考に、ぜひすべてのしぐさを習得してみよう。また、覚えたものは「さくせん」コマンドの「しぐさとうろく」で、十字ボタンに配置できる。使うときは、Ⓑボタンを押しながら十字ボタンを押せばOKだ。



◀条件が難しいものもあるが、コツコツ努力して習得しよう。

初めから覚えているしぐさ 16種類



ガッツポーズ / はくしゅ / バイバイ / 泣く / がっくり / くやしがる / おどろく / ジャンプ / すわる / ねる / こける / 「こんにちは」 / 「ありがとう」 / 「さようなら」 / 「!」 / 「?」

条件をクリアして覚えるしぐさ 15種類



- **いのる** 条件：クエストNo.003「伝えて！ ガッツを!!」をクリア。
- **まわる** 条件：クエストNo.002「ガッツを見せてよ！」をクリア。
- **おじぎ** 条件：ダーマ神殿の1階にいる神官に話しかける。
- **ベリーダンス** 条件：クエストNo.033「おどる大先生」をクリア。
- **王家のあいさつ** 条件：クエストNo.129「書物のカギをさがせ」をクリア。
- **エルシオン流あいさつ** 条件：クエストNo.036「エライのはあたし」をクリア。
- **キャプテンポーズ** 条件：キャプテン・メダルにちいさなメダルを80枚渡す。
- **さそうおどり** 条件：ドミールの里の井戸の中にいる旅芸人に話しかける。
- **ふしぎなおどり** 条件：魔獣の洞くつの1階にいる踊り子に話しかける。
- **ツッコミ** 条件：オンゴリの崖（高台）の山小屋にいる女性と話す。
- **おうえん** 条件：エラフィタのほら穴にいる女性に話しかける。
- **ちょうはつ** 条件：ベクセリアのルーフィンの研究室で本棚を調べる。
- **けいれい** 条件：グビアナ城の図書室にある本棚を調べて「初級兵士作法」を読む。
- **ヒラメキ** 条件：ツォの浜の武具屋の男と話して「光を感じたことがない」を選ぶ。
- **ナゾかいめい** 条件：配信クエストNo.141「ベクセリアのなぞ」をクリアすると習得。

ドラ特IX 第3回（プチ）

配信クエスト情報 11/17〜12/18

11月下旬〜12月中旬の配信クエストは全部で4つ。No.152は「エスタークの地図」、No.153はオーブがクリア報酬でもらえる!

11/27 No.152 クロースさんの馬



▶アイスバリー海岸の小島の家で発生。クロースさんの求める物をそろえよう。

12/4 No.153 食べられたたましい



◀竜のしっぽ地方の高台のほら穴で発生。1体だったほら穴の屍が2体に…!?

12/11 No.154 クロースさんのなやみ



▶No.152に続き、クロースさんの悩みを解決しよう。本棚の日記を調べると…？

12/18 No.155 ハッピークリスマス



◀サンマロウの女の子が依頼者。クリスマスケーキを入手し、ある人物に渡そう。

ただいま絶賛プレイ中!! DSでは『DQIX』、ケータイでは『DQIII』、アーケードでは『DQMBII』を絶賛プレイ中の千歳です。今回の記事を作っていて、初めてのマルチプレイのときにブロスさんの「ふしぎなおどり」を見て大爆笑したのを思い出しました。というか、しぐさをするときのキャラクターがすっごくカワイイんですよ！　あのなんともいえないクネクネ感がものすごいツボで、意味もなくしぐさをやってみては「かわいいなぁ」とニヤニヤしてしまいます。（千歳／プレイ時間：68時間）

"イケメン"に焦点を当てた迷(?)企画!!

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J



選手に設定されている"特徴"。これはその選手のパーソナリティを示すキーワードで、試合展開やクラブ経営などに、さまざまな影響を及ぼす。今回は、その"特徴"の1つ"イケメン"を追求する!

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J			
発売中(11月12日発売)	¥6,090(税込)		
PSP	ジャンル	SLG(スポーツ育成シミュレーション)	戦略
	メーカー	セガ	育成
	備考	プレイ人数:1人〜2人	対戦

世間一般の「イケメン」の定義

イケメンとは「イケてるメンズ」の略で、基本的に美形の男性のことを示す言葉である。だが最近は、筋の通った行動や勇気ある行動など「カッコイイ」ことをした男性に対しても、この言葉が使われたりする。本作内での"イケメン"は、どちらの要素を考慮して設定されているのか? それを考えるのもおもしろいかもしれない。

ゲイ達者ディーノがイケメンを斬る!

コラムも書けるゲイ達者なプロレスラー、男色ディーノが、『サカつく6』のリプレイレポートをお届け! レギュラー選手全員をすべて"イケメン"でそろえるという、大いなる野望は、果たして完遂できるのか!? 下部の世界のイケメンへのコメントも見逃すな!



▲秘書候補の伊藤 友里はイケメンに惹かれて欧州へ。男も女も虜にするイケメンの魔力!!

■"スター選手"もある意味イケメン?

特徴	効果
イケメン	"観客動員、プロモーション、イベントなどで効果を発揮(小)
スター選手	"観客動員、プロモーション、イベントなどで効果を発揮(大)

男色ディーノの『サカつく6』リプレイ! 目指せ!! イケメンパラダイス!

我が男色ディーノ率いるアナール世田谷のコンセプトは、強く気高く美しく。どうやら今回の『サカつく』には「イケメン」なる、選手の容姿を表現する特徴が設定されたみたいじゃない。ということは! イケヅライレブンで世界を取るしかないじゃない! ……と意気込んでオリジナルチームでプレイを始めたはいいけど、まずチームにイケメンがいないという一歩目から残念な展開。まあいいわ。ハーレムへの道は険しくて当然。ひとまずは純粋にチームを強くして、そこからイケメンパラダイスを作ればいいのよ。これまでの『サカつく』シリーズのセオリーとして、1〜3年目は育成の期間。順位が低くても気にしない。スポンサー金や大会の順位ボーナスというまとまったお金はスタジアム系施設に、そしてホーム試合収入や選手移籍金は選手獲得に充てれば、ひとまずチームは上向きになるはず……なんですけど。アレ? 3年目終わってDIV2で10位。一向に結果が出ないわね。そういえば、開始早々に客席を増席したはいいが埋まり切らないし。なんでサポーターがサポートしてくれな……はう! サポーターだわ。そもそもサポートしてくれるサポーターがいないんじゃない! そう気づいた私は財源確保のプランばかりだったプロモーションをサポーター獲得プランへとシフト。すると、徐々にではあるが確実にホーム試合収入が増加。今作は、サポーターがいかに重要かを思い知ることに。だから、結果的にイケメンを集めるチーム方針自体は間違っていなかったみたい。そして、意識的にイケメンを集め始めた5年目の頭、毎年のように無所属の選手をチェックすると、なんと三原和義がリストアップされてる! しかも17歳。ピチピチ! でもNOTイケメン! とはいえ「意外性のあるプレイをする」らしいので、どんなプレイかワクワクしながら獲得したわ。彼のバナナシュートでプレスされながらハットトリックとか……ムフ。とはいえ、和義はまだ17歳。性…成長するまで戦力にはなりきらず、そこから観客動員は安定しつつあるけど試合の勝敗は浮き沈みの激しい数年を過ごすことに。そして和義22歳の9年目、成熟した大人の男になった和義率いる我がアナールはついにJ1昇格! そして、その次の年にはJ1をも制覇! そこからはまさに黄金時代かつ玉座を手放さない、略して金玉時代。そして今やJリーグは毎年制することができるようになったわ。そうなるとスポンサー金が増えるなど金回りもよくなって、金でイケメンを集め放題。これで夢の11人スタメン全員イケメンチームが完成するわ! …と思いきや、GKのイケメンが少ない現実にぶち当たる。ざっと見た感じ、川口能活と架空の本阿弥健一くらい。しかも両者30代後半。ということは、彼らが転生するのを待つしかないのかしら。

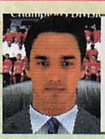
遥かなるハーレム…。しかし、アナール世田谷の真の野望実現のその日まで、私の戦いは続くのよっ!

世界のイケメンたち

ここでは世界各地に存在する、知る人ぞ知る"イケメン"の選手をピックアップ。男色ディーノに、そのイケメン度をおすぎのファッションチェックのごとく、チェックしてもらった!



日本のイケメン
MF
続木 隆明
アレ? やっぱ私が間違えてる? イケメンって何なのか見直す時期かも。



アメリカのイケメン
FW
ボーンステイン
正統派黒髪イケメンね! この顔でボールの扱いもうまいなんてニクイわ!



中国のイケメン
DF
ガオ・ヤンシャン
いるいるこういうイケメンとは言えなくもないタイプ。周りが困るよね。



北朝鮮のイケメン
FW
リャン・リョンハ
煮え切らないイケメンね。でもこういうボクトツな感じ、嫌いじゃないわね。



ブラジルのイケメン
DF
ドミンゴス
これは誰がイケメンだと判定したの? 確かにいろいろ凄そうだけれども。



イラクのイケメン
DF
ムザッファル・ラフィーク
ゴメン私の目にはどうしても彼がイケメンに見えない。でも夜は強そう。





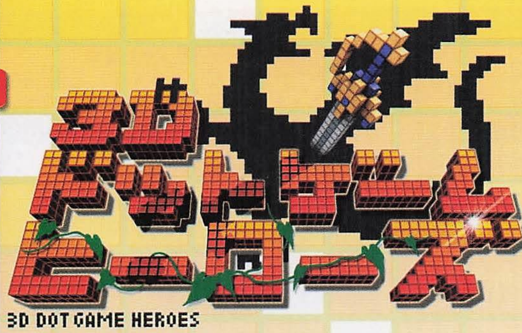
チリのイケメン
FW
エクトル・マンシージャ
マア!! 断言するわ! バッチリ私の好みね。こういう選手を集めたい!



インドネシアのイケメン
FW
ルディ・アグス
普通。とっても普通。好きな人は好きな顔なのかなあ。私はパスだけど。



南アフリカのイケメン
MF
マビゼラ
…彼をイケメンと判定したのは誰? 連れてきなさい。逆に彼に失礼だわ。



往年の名作ゲームへのオマージュがギッシリとつまった『3Dドットゲームヒーローズ』。今回の攻略では本作のクリエイティブな楽しみ方について研究していく！



3Dドットゲームヒーローズ		
発売中（11月5日発売）	¥7,140（税込）	
PS3 ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	発売元:フロム・ソフトウェア／開発元:シリコンスタジオ	冒険
備考	プレイ人数:1人用	謎解

「エディターモード」を集中攻略!!

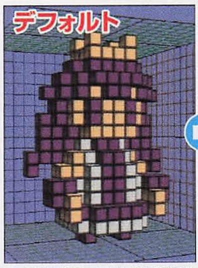
キミの手で新たなる勇者を生み出そう!!

「エディターモード」では3Dドットを16×16×16ドットの範囲で自由に描いて、オリジナルキャラを作ることができる。このモードで作成したキャラは冒険中に一度ロードし直すことで、好きなタイミングで呼び出して使うことが可能だ。ここではオリジナルキャラを描くときのコツを模範作品とあわせて解説していく。これを参考にして、キミだけの勇者を誕生させてみよう！

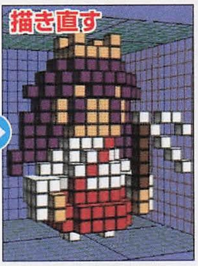
3Dドット絵師入門講座

POINT 1 “描き直す”テクニックを覚えよう

初心者のなかには頭部や胴体が占めるスペースの割合といった、基本構成をつかむ段階で難しく感じていた人も多いハズ。そんな人にオススメしたいのが「へんしゅう」の「ベースコピー」で呼び出したデフォルトキャラに手を加えていく方法だ。これだけで簡単に新しいキャラを作成できるし、キャラ設計の基本を自然と学び取ることができる。



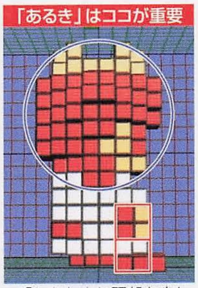
▲王女「ミコナ」を呼び出したところ。完成度の高い顔を残し、手を加えてみる。



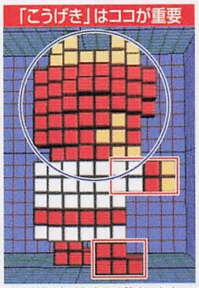
▲コスチュームの色を変え、袖口の形をアレンジ。新生王女「巫女菜」の完成だ！

POINT 2 リアクションをつけるコツを身に着けよう

基本ポーズの「たち」をはじめ6つのポーズをうまく描き分ければ、ゲーム中のキャラに生き生きとしたリアクションをとらせることができる。右の写真のように、「あるき」では手足を左右交互に前へ出させ、「こうげき」では剣に合わせて右手を突き出させるのが基本だ。また、頭部の位置を工夫することで、動き全体にメリハリをつけられる。



▲「たち」より頭部を少し下げると動きに変化が出る。



▲頭部を前方に動かすと、体重が乗った攻撃に見える。

特別企画 芸術系アイドルがドット絵に挑戦!!



がんばってドットキャラを描いてみましたのっ★

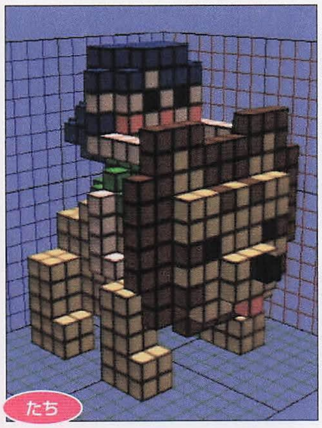
ゲーム大好きアイドル★ **倉持結香**

◇1991年11月6日生まれ（かに座）の18才 ◇血液型：B型
◇身長：167cm ◇体重：48kg ◇スリーサイズ：B83、W58、H86
◇趣味：ゲーム、空手、昆虫監察、自転車（200km走ります！）
◇特技：絵を描くこと

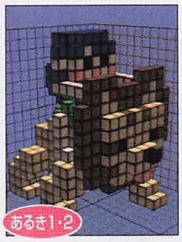
専門知識がなくてもワリと簡単にキャラを描けてしまうのが「エディターモード」のいいところだ。それを証明するため、現役アイドルの倉持結香さんに即興でオリジナルキャラを描いてもらった。

ココを見てくださいですのっ★

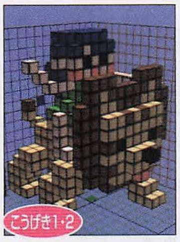
みな様、ご機嫌いかが？ ただいま美大を目指して奮闘中の倉持結香です。結香が描いた右のキャラは、幼くして両親と生き別れになった13歳の少女ユチャと、一緒に育ったライオンのバジルですの。仲よしの2人は、ユチャの両親を探すために冒険を続けています。攻撃するときにはバジルは剣……ではなく“舌”を出す（という設定）んですよ。描くときに苦労したのはシッポの揺れ方です。私自身でハイハイしながら鏡を見て研究して、何度も試行錯誤しました。このキャラをデータ配信していただけるということで、ぜひ使ってみてください。



◀“ライオンに跨った少女”というアイデアが光る逸品。ライオンの顔は広めのスペースを使い、生き生きと描いている。



◀頭部の上下動はないが、足の運び方はしっかり描き込まれている。



◀乗り手のユチャは片手を上げ、バジルに攻撃の指示を出している。



◀両手を上げて喜びを表現しているユチャがなんとも微笑ましい。

注目企画 あなたが描いたヒーローを大募集!! 「ドットキャラコンテスト」好評開催中!!

上の攻略を読んで創作意欲が沸いてきたという人は、ぜひオリジナルキャラを描いてメールで送ってほしい。フロム・ソフトウェアと本誌＆「電撃プレイステーション」共同でコンテストを開催しているので、右の要項をよく読み、ステキな賞品ゲットを目指そう！



◀倉持結香さん作の女子高生。正統派以外のこんなキャラでも大歓迎だ。

優秀作に贈る3部門の賞

賞	部門
フロム・ソフトウェア賞	～最優秀作品賞～
総合的に見て、最も完成度の高い1作品を選出！	
電撃playStation賞	～芸術賞～
描画技術であれ、見た目の美しさ（奇抜さ）であれ、アーティスティックな1作品を選出！	
電撃ゲームス賞	～ユーモア賞～
デザインはもちろん動きを含めて、ユニークな1作品を選出！	

各3部門入賞者へのプレゼント！

●開発スタッフが作成したオリジナルのキャラクターデータが満載の非売品CD－ROMをプレゼント！（フロム・ソフトウェア提供）
●「電撃ゲームス」公認の優秀作品として、公式HPで同キャラのセーブデータを配信！（配信期間：入賞者の結果発表から約1カ月間）

お知らせ 「http://news.dengeki.com/elem/000/000/214/214727/」でアスキー・メディアワークスのオリジナルキャラを配信中!!

作品の応募方法

メールに書いてほしいこと

※お送りいただく応募メールの件名は必ず、「3Dドットキャラコンテスト」としてください！

①あなたの氏名
②ペンネーム（6文字以内）
入賞者発表時に本名での掲載を希望する場合は不要
③郵便番号・住所
④電話番号
⑤連絡のつきやすい曜日／時間帯
⑥オリジナルキャラの名前（8文字以内）
⑦オリジナルキャラのアピールポイント
どんなモデルまたはイメージをもとに描いたのか、簡単でいいので教えてください！
⑧オリジナルキャラのプロフィール
あなたが想像する、そのキャラの生い立ちや性格などを教えてください！
⑨あなたが一番気に入っているところ
⑩作成時に苦労したところ

セーブデータも添付（てんぷ）してネ！

オリジナルキャラのエディットデータファイル

以上をまとめてメールで送ろう!!

応募先のメールアドレス

games-dokusya@ml.asciimw.jp

●しめ切り:2010年1月10日（日曜日）まで!!

結果発表	
電撃ゲームス	2月発売号にて発表！
電撃PlayStation	2月発売号にて発表！
電撃オンライン	2月に発表予定！

応募に関するその他の注意事項

●1人で何作品送ってくれても構いません。●ただし、1通のメールに添付（応募）できる作品は1つまで、とします。●ゲーム中の「ベースコピー」機能で呼び出したドット絵データをベースにして、アレンジを加えた作品でも可とします。●既存のゲームやアニメなどの有名キャラクターや個人をモデルにしたものは入賞対象外とします。●公序良俗に反すると弊誌で判断した作品は入賞対象外とします。例えば、卑猥（ひわい）な印象を与える作品や、特定の人物や団体を非難するような作品はダメです！

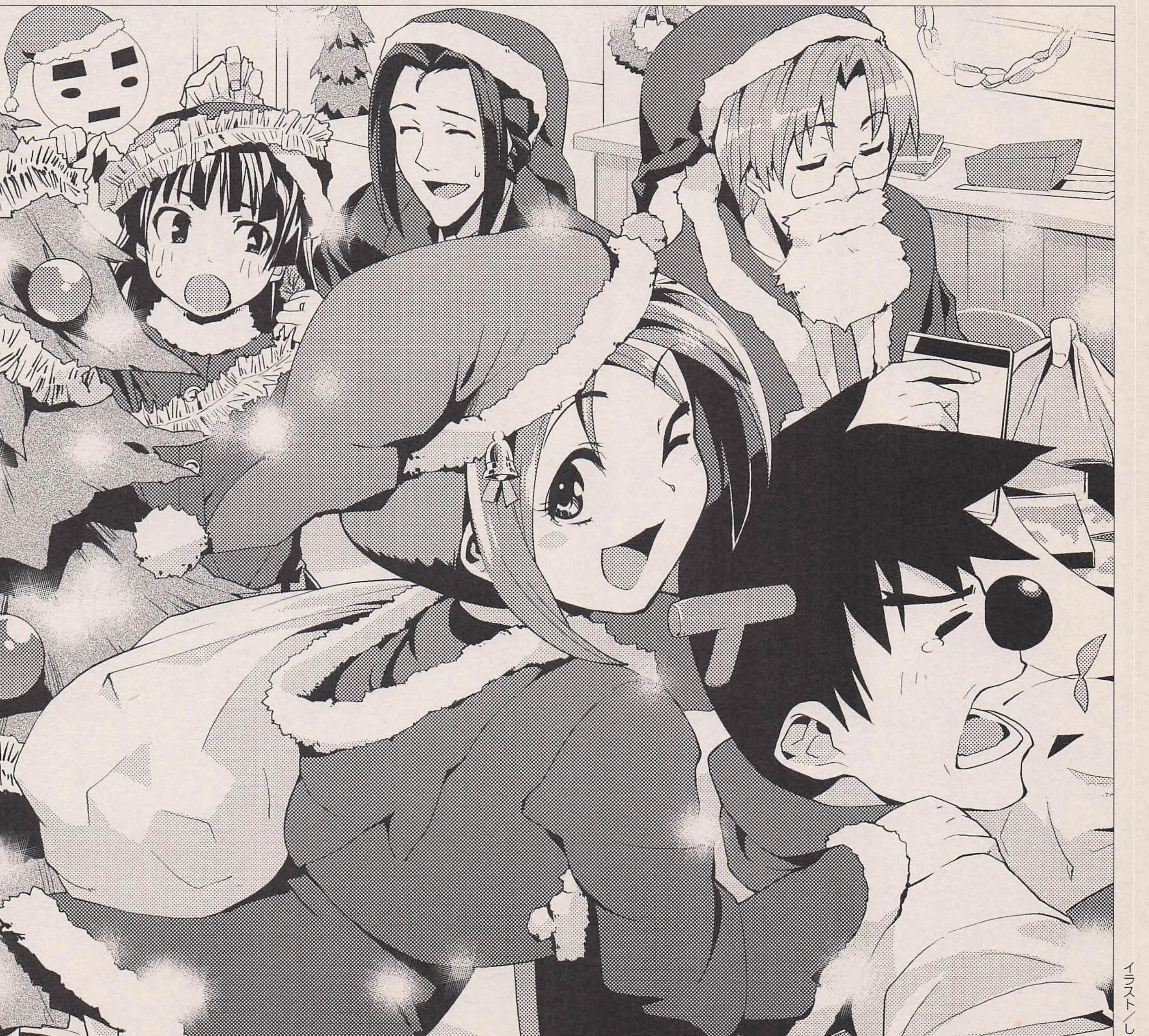
電撃ゲームス ココに注目!! 記事中で紹介しているユチャ＆バジルのキャラと女子高生のキャラは、どちらも倉持結香さんが描いてくれたものです。この2組のキャラは『3Dドットゲームヒーローズ』の公式HPにて、近日中にデータ配信する予定なのでお楽しみに！ ちなみに女子高生のキャラは「こうげき1・2」や「ばんざい」のポーズで、スカートがめくれるとか、めくれないとか……。結香さんいわく「ゲーム中は見えそうでなかなか見えない。そこがいいんですよ」とのこと。はぅ、降参です（笑）。 **（城イドム）**

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

『FF』『DQ』『マリオ』『ポケットモンスター』『バイオハザード』『モンハン』などなど、2009年は人気シリーズの新作がまとめて発売された1年でした。さて、2010年はどんなタイトルが出てくるのかな？



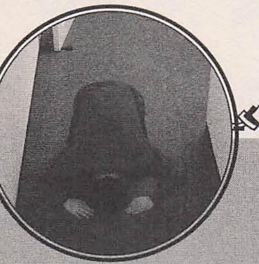
イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HALL

第3回



ロケ地：アスキー・メディアワークス社内の階段の踊り場（無人時）。ちゃんと「カラーページ取れなくて申し訳ありませんでした！」と口にしてから土下座してます。詳しい経緯については上の欄外でタップリと。

前回のあらすじ。カラーページ取れなかったらリューヤの土下座写真を掲載、と書いたのでケジメをつけることに。で、その理由ですが『FF XIII』特集で100ページ以上使ったので、増ページしたにもかかわらずカラーページが足りなくなったそうです。そのため、今月休みのコーナーも多いし……カラーほうるに投稿してくださったみなさま、ごめんなさい。次どうなるかは未定ですが、編集会議でハガキを積み上げてアピールします。考慮してください編集長！（リューヤ）

どうか私の土下座に免じて…！

リューヤ：……（言葉もなく土下座中）。
マス：……（他人を装って調理中）。
中川：……（見ないフリをして仕事中）。
ハル：……何？　この異様な雰囲気。
カナ：実は今回、送られてきたカラーのおハガキがものすご～く多かったんですよ。「カラーほうる」に絞って投稿してくださった読者様も多数いらっしゃいましたし。
ハル：それじゃ仕方ないか。確かVol.2で「カラー投稿が増えたらカラーページを始める」って書いてたもんね。
カナ：店長……どれだけ土下座フラグ立てたら気が済むんですか……。
ハル：謝罪は店長に任せて、読者コーナーの内容説明はこっちでやっちゃおうか？
カナ：ですね。えーと、当ページはさまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。ゲームの話題はハードも新旧も不問、インベーダーゲームだろうがゲームウォッチだろうがドンと来い、ということになっています。
ハル：それ以外にも、アニメや特撮、キョンシーなど、オタ要素がある話題ならなんでも受け付けています。お好きな話題について綴ったハガキやメールを、P.215で紹介している各コーナー宛てに気軽にお送りいただければ、と思います。
カナ：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛がこもっているかどうか。ネタコーナーの場合は、おもしろいかどうかで判断させていただきます。
ハル：というわけで、みなさまからの投稿を、店員一同お待ちしております♥

初台ゲームほうる 店員のご紹介



■店長 リューヤ

いつも自宅で原稿を書いている、店長兼自宅警備員のリューヤです。締切前は引きこもりも同然、警備に油断もスキもなし！　……などと思っていたのですが、自宅の外にまでは目が届かなかったようで、先日マンションの駐輪場に停めておいた原付を盗まれましたガッデム。みなさまも盗難には十分ご注意くださいませ……警察に届けを出すの、すっっっごく面倒くさいですよ？



■料理長 マス

……なぜだ。なぜこの雑誌はだんだん発売日が早くなるんだ……。ということは、必然的に締切が早くなって、大変なことになるってのは知ってるはずなのに、そういうことを平然とやってのける。そこに痺れる！　憧れ……ねぇよ!!!!!!!!!
というわけで、今回もドS進行のため我々はしだいに人ならざるものへと変貌を遂げていくのでした……。完。うそ、生きる。



■ウェイトレス カナ

前号で中川大明さんが12月3日でクラブニンテンドーのプラチナ会員になると言っていたのですが、私も見事、同日プラチナ会員になりました（笑）。モチロン加算したポイントは『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』です！　横スクロールのアクションはビックリするぐらいニガテですが、新しい『マリオ』となるとやっぱり心がワクワクしますね♪　がんばりマス！



■ウェイトレス ハル

来ました！　来ましたよ……キョンシーネタへの反響が♥　超うれしいです。え？　しつこいですか？　そうですよね、でも好きなものは好き。来年こそは自重というスキルを身につけたい、そんな私です。気づけばもう12月、今年の紅白に水樹奈々ちゃんが出ると聞いて浮足立ってます。あれ、紅白のときは会社でムック本の執筆祭り!?　今年も最後の最後までノンストップです！



■常連客 中川大明（なかがわだいめい）

世の中には2種類の人間しかおりません。液晶画面の保護フィルムを上手に貼れる人間とそうでない人間です。それとホコリや気泡が入っちゃっても、あんまり気にしない人間……って、さっそく増えていますが、気にしないでください。私は不器用なくせに完璧に貼れないと気が済まないタイプ。ですので、保護フィルムを買うときは複数買いですよ。まず失敗しますから。ええ。

STAFF ROOM
～ただ今店員休憩中～

マス：2人とも、説明お疲れさん。手が離せなくて任せっぱなしにしちゃったけど、大丈夫だったか？
カナ：結構緊張しました。やっぱりまだ新人ですから……。
ハル：とは言っても、もうウェイトレス始めて4カ月目ですし。普通のバイトなら試用期間は終わってる頃だよね。
中川：お、なかなか前向きじゃないですか。前途有望ですね。
カナ：いえ、まだまだですよ。それより、いつまで土下座してるんですか店長。コーナーの内容説明終わりましたよー。
ハル：そうですよ、指示くれないとお客様がさばけないじゃないですか……って、ちょっと、店長？
リューヤ：…………ZZZ……（姿勢も崩さず熟睡中）。
カナ：えーっと……もしかして寝てる？
中川：そういえば店長、最近はタイトなスケジュールで徹夜ばっかりだ、とグチってたような。
マス：ほー、いい度胸だ。こんなこともあろうかとネット通販で手に入れたこのソースが、さっそく役に立つときが来たようだな、クックック。
中川：むう、あれはまさか……"ブレアの午前6時"!?
ハル：なんですか、それ。いかにも「目覚ましに最適」みたいなネーミングですけど。
中川：世界一辛いと恐れられているソースですよ。辛さを量るスコヴィルという単位で言うと、辛味成分カプサイシンの純結晶と同じ1600万。1滴の辛さを中和するのに、1.6tの砂糖水が必要という食用劇物です。
カナ：トンって……それ、目覚ましどころか永眠するんじゃ……。
中川：まあ、皮膚についただけで火傷するって話ですからね。
ハル：マスさん、ストーップ！　警察沙汰になっちゃうから一っ！

聴きすぎ♪ ゲームミュージック

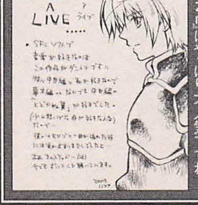
コーナー担当 カナ

前号でイラスト付きもOKですと言ったら、さっそくステキなおハガキが来たので今回はおハガキも載せていきマス♥　ちょっと前の話ですが、東京の立川市で行われた「星の調べ」さんの演奏会に行ってきました。ゲーム音楽のアマチュアオーケストラ団体で、おもしろいのが『Final Fantasy Tactics』の曲オンリーで構成された演奏会なんです。演奏会は1500席を埋め、大成功！　最後にはなんと作曲家の崎元さんと、岩田さんが登場して「演奏されることを前提に作ってはいないので、再現度に驚いた」「12年前のゲームがこうやって演奏されるなんて」と笑顔で話していました。プレイ後もゲーム音楽は人の心に残っていくんだなぁと感慨深いです。演奏団体が増えつつあるので、これからもゲーム音楽を生で聴ける機会がありそうです！

☆みんなのこれ聴いて　お題：ACT☆

■『悪魔城ドラキュラXX』の壮厳な曲が好きです。先月の投稿の『スーパーマリオ　ヨッシーアイランド』もアクションゲームなので、読み返してくれたら嬉しいです。（石川県　かおる様：019）

今年の「VIDEO GAMES LIVE in JAPAN」ではアンコールが『悪魔城ドラキュラ』でした。でも、作曲者が女性の方でビックリ！『ヨッシーアイランド』シリーズもかなりやったので耳が覚えています♪



◀群馬県　ハル様・043・ハガキ枠を確保できたので、前号のお題も乗せちゃいます♪『LIVE A LIVE』はやっぱり大人気ですね！



◀静岡県　拾い食い将軍様・040・私も『無双』シリーズ大好きです！　呂布に初めて会った時は本当に強くて私も怖かったです。

自分は絶対にハマることはないと思っていたのが、フィギュア収集。しかしですね……S.H.Figuartsというシリーズがありまして、これの仮面ライダーのフィギュアがとてつもなく精巧に作られているんです。とりあえず我が家ではモモタロスとウラタロスがテーブルとイスに腰掛けてお茶してますが（笑）。さらに、今さらと言われるかもしれませんが「ONE PIECE」にハマリ、P.O.Pというこれまた精巧に作られたシリーズの各キャラクターを収集するに至り……。あぁ。（マス）

待ちに待った『L4D2』が発売。さっそく先日編集とライター数人でプレイした「ダークカーニバル」では、クリアまでに実に4時間を費やすことに……。果たして何が悪かったのか？　しかし反省会をする気力もなく、心の折れた我々はゾンビのように「あー」「うー」とだけ言い残し、電源を切ったのでした……。うーん、今作はやっぱり特殊感染者が多くなったので、今までよりも分断される可能性&体力を削られる割合が多いように感じてます。まぁ、近接武器が思いのほか使えるので、これだけでクリアしてみようとは思いますがね。（マス）

11月、世の中は結婚式ラッシュで、私（の親友）もめでたくゴールインしました♪　結婚式2次会の幹事＆司会という名誉ある役目を仰せつかって、進行から準備まで飛びまわっていました。結婚式といえば、音響の役割は本当に大事ですよね。ゲームだって名場面に名曲あり！　しかし、曲はなんでもいいという新郎新婦の寛容さにセーブを失った私は「マクロスF」とか「グレンラガン」のサントラからたくさん名曲をピックアップしました。もちろん感動シーンではしっかり定番な結婚式の音楽も使いましたのでご安心を。何かよい曲はないかとニコ動をあさったところ、ゲーマーカップル用の結婚式BGM集がカオスを極めてました（笑）。（ハル）

歴史系の書籍を書いて3年、ゲーム誌ライターに転向して7年、その間一度も誌面に写真載せたことがなかったのに最初がアレかい！　……というヤケクソ気分を満喫中のリューヤです。まあ、読者様に申し訳が立たないからと編集部に無理言って、写真掲載スペースを取ってもらったので当人は納得済みですけど。しかし、いざ撮影する段階になったら担当編集が悪ノリして「どうせなら、外で撮る？　都庁前とか？　でも別の所に土下座することになるかも」と言い出したのには参りました。たぶんドSだな、あの人（編注：冗談だってば）。



▲京都府　Luxe様：044：『シグマ　ハーモニクス』のネオン。世話焼きな幼なじみで同級生、声の担当は平野綾さんというハイスペックなヒロインでした。毎日おごらされるのはどうかと思うけど。



▶埼玉県　星空様：010：「『うみねこのなく頃に』で一番好きなキャラは？」とコメントが。ベルンカステルかな、猫シッポ的に考えて。



▶千葉県　ジャンク様：013：ゾンビになるわ、母親には忘れられるわと何かと不遇なディアリ。もう少し救いがあってもよかったのにね。



▶北海道　詠様：045：アーチャーなら登場すると思いますよ、公式サイトにちゃんといるし。なぜか隣にネコミミ娘を侍らせてたけど。



▶高知県　ミモ様：023：自分の好物でも、どんなに空腹でも運ぶだけ。これが飲食店の仕事のつらいとこなんですよね。がんばれマヨイ。


▲東京都　ごがちょ様：046：おお、「ガンダムSEED ASTRAY R」とは渋いチョイスを。『スパロボW』にも出てましたね。


▶福岡県　あまどれあさ様：006：この作品、丹下桜さんのアニメ声優復帰作だとか。ノーチェックでした、失敗した……。



▶東京都　抹茶ナイト様：005：なぜかクラウドが描きたくなった、とか。描きたいものを描くのが上達の秘訣だし、それでいいと思うよ。


▶愛知県　紅ゆはた様：014：お、前回のフリートークで言ってた薄墨ですね。トーンとも違った味わいがあるし、これはこれで好きかな。



▲群馬県　ハル様：043：発売が待ち遠しいセガの期待作。すごくきれいなグラフィックと、重めの設定に注目してました。手前にいる女の子、寿命が20年という設定なんですよね……。



▲東京都　阿部逸人様：012：そうか、最初の勇者シリーズ「エクスカイザー」放映からもう20年になるのか……。『ブレイブサーガ』発売からも10年以上経ってるし、私も歳取るわけだよなー（溜息）。


▲広島県　アクダマゲク様：008：「電源を切ったあとの虚無感が、体に悪いです。いつも泣き崩れています。うわーん」とのこと。その気持ちわかるわー。ゲク様とは美味い酒が飲めそう。



▲新潟県　プンチョ様：004：担当編集をして「うわ、濃いわー」と言わしめた1枚。同感だけど、もう設定の時点で濃いから仕方ない。アフロヘアの中でチョコボのヒナを飼ってる、とかね（笑）。


▲東京都　朝霞太郎様：007：まあ、本人がそうだと言ってるんだからそうなんでしょう。それに、そのくらいの年齢なら二次元界ではかわいいもんじゃないですか。495歳の幼女とか普通にいますし。



▲静岡県　睦月新吾様：016：そ、そのガニ股はまさにベヨネッタ姐さん……！　SDで描かれると元キャラがわからなくなることがたまにあるのですが、そのポーズだと間違えようがないですね（笑）。

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　カナ

ウェイトレス'Sが交代でお送りする「うろおぼ絵」コーナーですが、ずっと“うるおぼえ”だと思っていました（汗）。Vol.2では私が書いた『ポケモン』イラストにまで“うるおぼえ”と書いてしまって、コッソリ修正液で直してマス。ほかにも間違えてる人いないかな～と調べると意外な事実！　「うろ覚えという言葉をうろ覚えした結果、“うる覚え”という言葉になった」みたいなんです。雰囲気と“ふいんき”の違いみたいなものですね。みなさまもご注意ください（笑）。



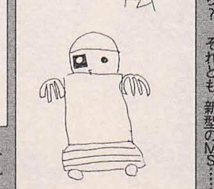
▶静岡県　拾い食い将軍様：040：「お～似てる～！」と興奮したこの作品。よ～く見ると『鉄拳』が「鉄〝拳〟」に!!　なんともうろ覚え感満載で、萌えてしまいました♥　背中のトラもデフォルメされててカワイイ！



▲愛知県　紅ゆはた様：014：こんなキュ～トなサンタに私も会いたいです!!　でも、うろ覚えというより、妄想もちょっと入ってます？（笑）。



▲石川県　たての様：047：12月20日がお誕生日のたての様、ハッピーバスデーです☆絵はおしい!!　ポッケとシッポがドラえもん混じってます。



◀埼玉県　星空様：010：前号でガンダムについて書いたので、ファーストガンダムを観てみます！　とメッセージを頂きました♪　むむ、手はゴッグ風、ボディの雰囲気はジオングかしら？　それとも、新型のMS……!?

ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

神山椋有様（福岡県：031）ご提案の「こんなヒロインはイヤだ！」が今回のお題。さあ、さっそく文字ネタを紹介していきましょう！

■「コロコロ声（声優）が変わるヒロイン」　（広島県　コウト様：015）
アニメ化で変わったりとかねー。地味にイヤ。

■「人間ではなくパンダのヒロイン」　（宮城県　天かす様：048）
世の中にはケモナーという歪んだ動物愛好家が……いやなんでもないんだ、次行ってみよう。

■「勝手に所持金を使って高価な不用品を買ってくる」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）
「薬草を10万円で買ってきたのねん！　とっても安かったのねん！」みたいな。これはウザい。



▲長野県　雪夢様：041：いや、実は……攻略ヒロインになってる女装男子って、私が知る限り2人ほどいるんですよね。エロゲの話ですが。



▲栃木県　アスP様：021：「意外と需要があるかもしれませんよ」とコメントが。年配の方向けのゲームなら……アリ……なのかなあ？（笑）



▲神奈川県　木賊みどり様：024：うん、これは今回採用したなかでも断トツにイヤ、というか無理（笑）。ヒロイン自身には罪はないですけど。

店員紹介にも書いた『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』ですが、発売が待ちきれなくて連日『スーパーマリオブラザーズ3』をやっていました。昔のゲームもWiiのバーチャルコンソールを使えばカンタンに遊べるのでいいですよね♪　それにしても、マリオ至上最高難易度と言われているだけあって難しい……。電源を切ってしまうと1面からやり直しなので、電源を切らずに出かける日々でした。うちのWiiには2GBのSDカードを入れているので、ほかにも『ワギャンランド』『パネルでポン』『ゼルダの伝説 時のオカリナ』などなど大好きなゲームがいっぱいダウンロードしてありマス♪　（カナ）

●次号はリューヤさんの土下座写真でしょうか！（爆）　神奈川県　白色レグホン様：042（リ←土下座中）

ビックリ！　「ケロロ軍曹」のRPGが出るそうなんです!!　「ケロロ軍曹」のプラモデルを作るほどハマっている私にとっては、小躍りしちゃいそうなぐらいのニュースです。しかも、戦闘は『テイルズ オブ』シリーズでおなじみの、「リニアモーションバトルシステム」。ケロロたちのボイス付きでコンボを繋げていくかと思うと、もう期待せずにはいられません！　でも、ドロロは忍術、タママは格闘、ギロロは銃撃、クルルはPCで魔法使い系？　と想像できるけど、ケロロはいったい何で戦うんだろう？　いろんな時代を冒険する本作、これからの情報が待ち遠しいです♥　（カナ）



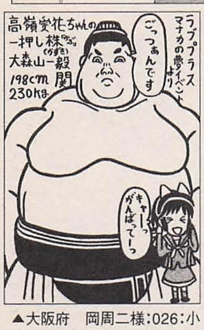
◀神奈川県　木賊みどり様：024：海外のネット掲示板を見た限りでは「ヘタリア」のフィンランドはフィンランド人にも好評みたいですね。



◀千葉県　神取ルキュ様：027：DS版の『メガテン』新作をプレイされたんですか。私は買い逃したんですがかなり売れたみたいですね、あれ。



◀静岡県　久遠ひとまろ様：009：『牧場物語2』でアルパカを飼いたくなったとか。鳴き声はもちろん「ミラバケッソ！」なんだろうな（笑）。



▲大阪府　岡周二様：026：小錦みたいな体型だな（笑）。舞の海みたいな技がキレる小兵力士なら、私も応援するんですが。



▲石川県　たての様：047：中学の頃はリューヤもサッカーやってました。当時は『キャプテン翼』が人気でね（話が脱線）。



▲山口県　黒子ダイル様：049：思わず「すげぇ！」とうなった1枚。髪やまつ毛をていねいに描き込んでいるのに注目です。



▲秋田県　月白様：050：そうそう、出ますよねPSP版。個人的にパーキッツの曲が好きなんですが、何曲収録されるのかな。



▲宮城県　リッチー・ロート様：051：『FF XIII』のセラですが、これも髪の描き込みが凝ってます。印刷で出るか心配だな。



▲滋賀県　B・勇気様：029：デカい……ああいや、なんでもないです。今日はいい天気ですね（露骨に目をそらしながら）。



▲静岡県　山本湛山様：033：ザックスを描くのが難しいとお悩みの山本様。納得いくまでひたすら描くのが上達のコツかと。



▲群馬県　蒼井智祐様：036：マキシムの声は中村悠一さん。電撃DS&Wiiにコラム書いてくれてたっけ、戻ってこないかなぁ。

ゲーマンガ

コーナー担当　リューヤ

こちらは、ゲームをモチーフにしたマンガを掲載するコーナーです。前回初めて誌面に載せたところ、いきなり投稿数が跳ね上がって今回はかなりの激戦区となりました。本当はもう1～2枚載せたかったんだけど、スペースが足りなかった罠。いや、一応担当編集に「ページ数増やせない？」と相談はしたんですよ。そしたら「増やすとしたら、白黒ページが全部で8ページ増えることになるよ。うち2ページをゲームほうるで使うとして、残りの6ページを埋める企画を出してね」と言われて撤退しました。今のタイトなスケジュールでそんなに働いたら死ぬでござる。ま、それはそれとして採用作品の紹介に行きましょうか。



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：東京銘菓のひよこまんじゅうネタですね。ところで、タイトルの字が違ってますよ、「拳」ですよー。



▶千葉県　ジャンク様：013：なんでって、そりゃ武器マニアだからさ（笑）。そのくせしてバルカン砲渡しても喜んでくれないのが謎。

特撮バンザイ

コーナー担当　マス

もうずいぶん昔の話になりますが「宇宙刑事ギャバン」という名作メタルヒーロー作品がございました。もちろん名前ぐらいは聞いたことあると思いますが、この作品で主役の一条寺烈を演じられた大場健二氏にお会いする機会がありまして。当時作品を観ていた頃の私は5歳くらいですが、これほど鮮烈に記憶に焼き付けられた作品は初めてだったと思います。そんなテレビのなかのヒーローが、自分の目の前にいる……。夢のような体験でした。そんな夢うつつ状態の私は、氏にとんでもないお願いをしてしまうのです。

「コンバットスーツの蒸着シーンを見せてもらえないでしょうか」

宇宙刑事ギャバンは変身するときに、特殊な変身ポーズをとります。結構複雑なポーズでしたが、当時の子どもたちはだいたいマネしていたと記憶しています。ただ、問題としては、この変身ポーズから蒸着が完了するまでの時間が、わずか0.05秒という刹那。この1秒にも満たない時間で蒸着を完成させなくてはいけないのです。私のとんでもないお願いに氏は「やってみましょう」と快諾してくれたのです！！！！

場所は屋外。よく晴れた青空を見上げた氏はひと呼吸置くと、私のほうをじっと見据えました。その瞬間、氏は大場健二ではなく間違いなく一条寺烈になっていたのです！

「蒸着！」

氏は工事中の作業員の方々が大勢いらっしゃるなか、ギャバンに変身しました。その間、わずか0.05秒。誰がなんといおうと一瞬の出来事でした。ではもう一度見てみようということで（笑）その後、なんとスローでポーズの説明までしてくれたのです。夢のような時間は過ぎ、固い握手をかわし、氏は風とともに去っていきました……。

こんなにかっこいい人が世の中にはいるんです。自分ははたして大場氏のような偉大な方に近づくことができるのだろうか。「星屑のメッセージ」を聴きながら自問自答の日々。



◀山口県　黒子ダイル様：049：「ディケイド」の第一話の最後に出てきたときは発狂しそうになりました……。自分は矢車派でした（笑）。



▶東京都　阿部逸人様：012：宇宙刑事3部作が終わったあと、呆けていた自分を奮い立たせてくれた作品でした。カモンボーイ♪

最近はまったく週刊漫画誌を見ていないので、どんな漫画が流行っているのかわかってない状況。そんなときには本屋めぐりです。最近は店員さんのオススメをプッシュしているところが多いので、参考にしてます。というわけで私が今回購入したのが「ちはやふる」という百人一首を題材とした少女漫画。もう「君に届け」を読んで以降、少女漫画を購入することに抵抗がなくなりました。この作品、題材は地味に感じられるかもしれませんが、単純な恋愛ものというより青春ものに近く、主人公のひたむきさに頭が下がります。（マス）

オタクの勲章

コーナー担当　ハル

今年の冬もゲームの新作がたくさん♪　冬の祭典コミケも間近！　みなさん、寒さにもインフルにも負けず元気にオタクライフを満喫してますか？　今回も、大いに共感できるエッジの効いた投稿が満載!!さっそく熱～い投稿を紹介しちゃいます♥

「犬の散歩をしていたら、通りすがりの高校生のグループに「アキバのオタク」というあだ名をつけられました。とても光栄です。」

（石川県　かおる様：019）

近所の目なんて、気にしたらキリがないですが、きっと私も、よく行くレンタル屋で韓流スッピンとかマンガ女って呼ばれてると思います。

「18歳くらいの頃、朝6時からの好きな戦隊の再放送を観ていたら、父に壮絶に叱られました（笑）。」

（東京都　阿部逸人様：012）

むしろ朝6時に起床していることを評価すべきですよね。って、違いますか。私も同じく中学生の頃、某アニソンのラジオを深夜に聴いていたのが母にバレて叱られました。

「コンビニでキレイなお姉さんが電子マネーを買ってました。同じネットプレイヤーなのではと淡い妄想。それだけで幸せでした。」

（福岡県　神山椋有様：031）

きっとすでにネットで出会ってるはず。なんという妄想デスティニー♥



▲栃木県　アスP様：021：女子特有のなんともかわいらしいお悩みです。むしろ女子っぷりが上がって結果オーライ♪　オシャレとオタクは楽しすぎる！

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

『大航海時代オンライン』に復帰しようか迷う今日この頃。リューヤという名前もそのゲームで使用したものだったりします。ま、そんなことは置いといてさっそく投稿をご紹介。

■「カッパー会員の"カッパー"ってどういう意味？」

（石川県　かおる.様：019）

銅メダルに使われてる銅のことです。ちなみにブロンズは青銅ね。

■「タバコの値上げに備えて禁煙開始……やめられませんが、1日1箱ですませられるようになりました」

（福岡県　神山椋有様：031）

お、喫煙仲間だ。体には悪いけど、吸わないと心に悪いんですよねー。

■「ゲームを買う前に徹底的に調べます。ニュースを見てサイト見てPV見て……。それがおこづかい制で生き抜く極意だったのですが、私も欲しかったゲーム多数に埋もれてウハウハする生活をしたい！」

（東京都　晃也様：052）

大人買いできるようになると、今度はプレイする時間がなくなる罠。世の中うまくいかないもんです。



◀京都府　姫芽様：053：こちらも事前広報が足りなかった感が拭えません。それはともかく、コンゴトモヨロシク（『メガテン』調）。



◀兵庫県　よくも様：028：「めぞん一刻」とか「蒼天の拳」とか、最近のパチはカオスな印象が。ところで、ハガキの裏面、自重求む。

シーズンごとに異なるTVアニメのラインナップ。今期は「青い文学シリーズ」に夢中でした！　そのなかでも、今度「人間失格」が映画化するとのことで、前売りチケットの特典を調べたら、激しく心ひかれる内容でした。「人間失格」はデスノートとコラボしているのですが、チケットの特典はズバリ、デスノートならぬ「人間失格」ノート!!　日々、自分の生活で起きた反省エピソードや心が折れた事を書き込んでいくといった代物です。これ、なんて「オタクの勲章」ネタ帳？　と思いながらも、まだゲットできてないんだよ！　と嘆く私に友人が言い放った一言、それは「自分で作れば？」。……ですよねー。　（ハル）


前号で、いろんな方の『ラブプラス』プレイレポを拝見して＆寧々ちゃんの声が皆口裕子さんと聞いていてもたってもいられず、購入直前まで悩みぬいた結果、『ときメモ4』をポチっと予約してしまいました。『ときメモ』は『ガールズサイド』も待望の『3』が出るので、なんというか頭の中がフィーバー状態です。今回、オタクの勲章で「夜中に、某アニソンラジオを聴いて母に叱られた」と書かせていただいたのですが、まさに昔、「好○とか嫌○とか最初に言い出した～♪」と、こっそりラジオを聴いているという状況も忘れ布団の中で大声で歌ったことが原因なことを思い出し、『ときメモ』魂百までと実感しました。　（ハル）

前回ここで、いろんな人のところにインタビュー行くよ、と書いたわけですが……その際の思い出話をひとつ。以前、電撃黒㋮王の企画でさまざまなイラストレーターさんにお話をうかがったんですよ。そのときにした質問のなかに「プロの絵描きを目指す方にアドバイスをお願いします」ってのがありました。そこで返ってきた答えが、全部「描き続けること」だったんですよね。50ページのスケッチブックを1週間で埋めるペースで、とか。絵を描くコツを手に馴染ませるためには、とにかく描くしかないそうです。プロを目指す方、参考にしてください。　（リューヤ）

ゲームの素

コーナー担当 中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：年末は積みゲー増えますね）

●えっ、もう年末ですか？

そう思わずにいられないほど、1年なんてあっという間ですねぇ。今年もお世話になりました。少々、気が早いですが。

ところで、今年の「新語・流行語大賞」と「ネット流行語大賞」、ふたつの年間大賞をフュージョンさせると、なかなかおもしろくなったので、ご報告申し上げます。

「政権交代　※ただしイケメンに限る」

いかがでしょうか？　調子に乗って「ケータイ流行語」もフュージョンさせてみますか？　ガチで。盛りで。ぱねぇ。やふー＼(＾O＾)／

うっとうしいですか？　うっとうしいですよね。なにしろ書いている本人がそうなのですから、おそらく間違いないありません。「なにそれこわい」とか言われる前に切り上げておきましょう。ちなみに「新語・流行語大賞」でトップテン入りした「ファストファッション」は、まったく知りませんでした。併せてご報告申し上げます。「このなかにわかるものはない」みたいな。明らかに間違った使い方ですね、これ。

まあ、もう、正直わからない言葉ばかりですし、開き直るほかないですよ。ええ。とりわけ、ケータイ流行語なんて女子中高生が中心だそうですので、トップテン入りのものでさえ、よくわからない始末。なんですか？　「バッドトリップにスリップ in the サゲ」って？　せめて「テンションあがんねー」くらいにとどめてくださいよ。おじさんこそバッドトリップ（以下略）ですよ。クラブニンテンドーの2009年度プラチナ会員の特典が『ゲーム＆ウオッチ ボール 復刻版』になりましたが、それの「オリジナル」で遊んでいた者には、もう追いつけないってもんです。どうしてこうなった!!

■何もかも、みな懐かしい（沖田）

「『元祖 西遊記 スーパーモンキー大冒険』をプレイしたとき、子供心にもシュールなゲームだと思いました。どこに行けばいいのかわからないままフィールドをさまようのが楽しかったです」

（福岡県　神山椋有様：031）

あれを楽しいと思えた方は、選ばれし勇者かもしれません。当時の私は、途中で心が折れてしまいました。

「『エストポリス』が出るんですね。懐かしいなぁ。買いますか？」　（埼玉県　くーみんさん：022）

いろいろと思うところがありまして、近年はリメイクを避けるよう心がけております。わりかし本気です。



◀愛知県　紅ゆはた様：014：「発想を逆転するのよ！」と言われた気分です。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：「自分がレトロと思えばレトロ」でいいのかと。

●フィギュアなど立体系ネタもOK？　福岡県　あまどれあさ様：006（㋷なんでもアリがウリなのでOK）

投稿コーナー一覧

コーナー	内容	コーナー	内容
カラーほうる	カラーイラストを……えっと、その……投稿していただけたらいいなあ、と（超弱気）。いつから始まるとか、これ以上無責任なことは言えませんが、カラーページ獲得に向けてがんばりますのでどうぞよろしく。	ゲーマンガ	ゲームを元ネタにしたマンガをお送りいただくコーナー。絵の上手下手は関係ないです。採用基準はただひとつ、笑えるかどうか。練りに練った入魂の一発ネタをマンガに仕上げ、ハガキやメールでお寄せください。
白黒ほうる	白黒イラストを掲載するコーナー。トーンとか薄墨とかを使ったイラストもこちらへお願いします。基本的にはゲームキャラのイラストが中心ですが……実は過去にオリジナルキャラの絵を載せた実績もあったり。	リメイク＆移植希望	タイトルそのまんまでヒネリがないコーナーです。旧作のリメイクや別ハードへの移植など、密かに望んでいるネタをお寄せください。ところで『ベラボーマン』はそろそろリメイクされてもいいと思うのですがっ。
ゲーム大喜利	次回のお題は、アルタイゼン様（兵庫県：018）からいただいた「こんなネタアイテム＆武器が欲しい！」で行ってみましょう。重要なのは"ネタ"ってところですね。「アニメのヒロイン抱きマクラ：体力回復値が上昇するが、女の子を家に呼べなくなる」など、アイテム名と使用時の効果を併記してお送りください。同時に、次々回のお題も募集しておりますので、おもしろいものを考え付いたらぜひお送りくださいね♪	聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲーム音楽を好き放題語るコーナー。文字だけの投稿はもちろん、イラストと一緒に書いてもOK！　今回のお題は「一番心に残っているゲーム音楽」でお願いします！　タイトルと曲名（場面でも可）を忘れずに♪
なんでもフリートーク	ゲームと関係のあるネタからまったく関係ない日々の出来事まで、何を語ってもOKなトークコーナー。僕もお母さんから子ども手当てを9億円もらいたいです、などの時事ネタでももちろんかまいませんよ。悪口の類はアウトだけど、この程度なら大丈夫……だよね？	特撮バンザイ	「ウルトラマン」や「戦隊」シリーズなどのヒーローもの、「ゴジラ」や「ガメラ」などの怪獣もの、といった国内の特撮番組だけでなく、海外の特撮ドラマの投稿もOKです。
うろおぼ絵展覧会	資料を見ない、ただそれだけが鉄の掟。そのうえで描いたイラストを投稿していただくコーナーです。次回のコーナー担当はハルになると思いますので、キョンシーを描いたら掲載率がアップするかもしれませんよ……と、読者様に入れ知恵をしてみるテスト。	オタクの勲章	オタクの価値はかいた赤っ恥の数で決まる!?　過去に経験した、オタクが原因で招いてしまった恥ずかしい経験を告白するコーナーです。赤っ恥？　むしろ光栄ですけど！　そんな猛者の投稿、お待ちしてます♪
		ゲームの素	なぜかクラブニンテンドーのポイント集めが早い、中川大明さんによるまったりとしたコーナー。投稿のジャンルでいうなら限りなくレトロ系に近いノンセクション。なんとなく思ったことを投稿してみてください。

今月の投稿者ランキング

■総評：前回1位タイのかおる.様と阿部逸人様がスパートをかけ、カザハネ様以下の後方集団を引き離した形となりました。このままマッチレースとなるのでしょうか、それとも……!?　（以下、敬称略）

1位　110ポイント：かおる.（GN019）
2位　100ポイント：阿部逸人（GN012）
3位　70ポイント：カザハネ（GN003）、朝霞太郎（GN007）、ジャンク（GN013）、紅ゆはた（GN014）、神山椋有（GN031）
8位　60ポイント：星空（GN010）、よくも（GN028）
10位　50ポイント：まめこ（GN002）、アスP（GN021）、拾い食い将軍（GN040）
13位　40ポイント：ブンチョ（GN004）、抹茶ナイト（GN005）、あまどれあさ（GN006）、アルタイゼン（GN018）、くーみん（GN022）、ミモ（GN023）、岡周二（GN026）
20位　30ポイント：アクダマゲク（GN008）、コウト（GN015）、睦月新吾（GN016）、木賊みどり（GN024）、神取ルキュ（GN027）、B・勇気（GN029）、山本湛山（GN033）、蒼井智祐（GN036）

目玉コーナー V.I.P.を目指せ！

今月のV.I.P.　よくも　様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして、住所や氏名など投稿の必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる○○さんの投稿に1票」と書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今回は「無人の電車内でアニソンを熱唱中、気付いたら人がいた」というよくも様（028、1回目）のネタが1位となりました。おめでとうございます。また、投票していただいた方から抽選で5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しています。今月は蒼井智祐様（036）瑠璃丸様（039）姫芽様（053）也様（054）ケロッピー＝トード様（055）にポイントを加算しました。

投稿者の中から抽選で5名様に5ポイントを進呈！

①掲載ハガキ＆文字ネタのなかから、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.211の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

当ページへご投稿いただく際には、ハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえで、以下の宛て先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安（次回の締切は24日。クリスマスなどこの世から消えてなくなるがいいわガハハハハ）ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキ＆メールのどこかに、誰に票を投じるかを記入してください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにした上で、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpgやbmpなど、一般的なものなら大丈夫です。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量4MBを上限の目安にしてください。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できますのでオススメ。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙に絵やネタを描くとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますので要注意！

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰します。また、上位者には賞品を贈呈しますのでお楽しみに♪

投稿の締切　12月24日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキのあて先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係


もうすぐ2010年！　最近、手帳を購入しました♪　「ほぼ日刊イトイ新聞」というサイトから発売されている「ほぼ日手帳」ってやつです。毎年これを使っていたんですが、メモを取ったり、書いたりすることが好きなので手帳のほかにもノートを持ち歩いていたんです。なので、今年は「ほぼ日手帳」の大きい版で余白たっぷりの「COUSIN」を買ってみました。いやぁ、これがデカイ！　そして重い！　でも、来年度は予定も、楽しいこともいっぱいの1年にしたいと思いマス。それではみなさんよいお年をお迎えください♥（1月以降に手を取った方は、今年もよろしくお願い致します♪）　（カナ）

裏 ドクシャページ もぐら商事

光と影があるように、読者ページにも表と裏がある。日陰でじっとり裏読者ページ、今号も始まるよ。始まったよ。今回は、我々とは縁がなさそうなプリントシール機を取材してみました。



美顔 vigan laboratory ラボ

プリントシール機が、最近、スゴいらしい。



まこちゃんと行くプリ機体験♡

こんにちは。まっつです。さっそくですが、今回はプリントシール機（以下、プリ機）を取材！　一時期のブームを経て、現在はどんな感じに進化しているのか体験したいと思います。ちなみに現在は、若い女性をターゲットにした機種が中心らしい。そんなプリ機を野郎たちが試したらどうなるのか……。幸い、紅一点の現役女子高生アイドル、まこちゃんがいるので、いろんな意味で頼りにしていこうかと。……っていうか白黒ページでやる企画じゃないだろ、という声が方々から聞こえてきます。本当にありがとうございました。

この人たちがどこまで美しく化けるのか!?



まっつ　五郎　村田　まこ



アラケンの目。

制服 Mako ちゃんマジキャワワ〜〜〜。でも、歯の間からちょっと舌を出してピースするその表情で、オタクのボクとは別の種族であると痛感するんだ。

今回、お世話になったメーカー様

「美しく可愛く楽しく」
フリュー株式会社

現在、プリ機の市場でナンバーワンの人気を誇っているメーカー。「きれいに写る感動をみんなに伝える」が商品開発のモットー。今回は、12月に発売されたばかりの新機種を試させてもらいました！



フリューの広報さん（左）とまこちゃんでパチリ。お世話になりました!!

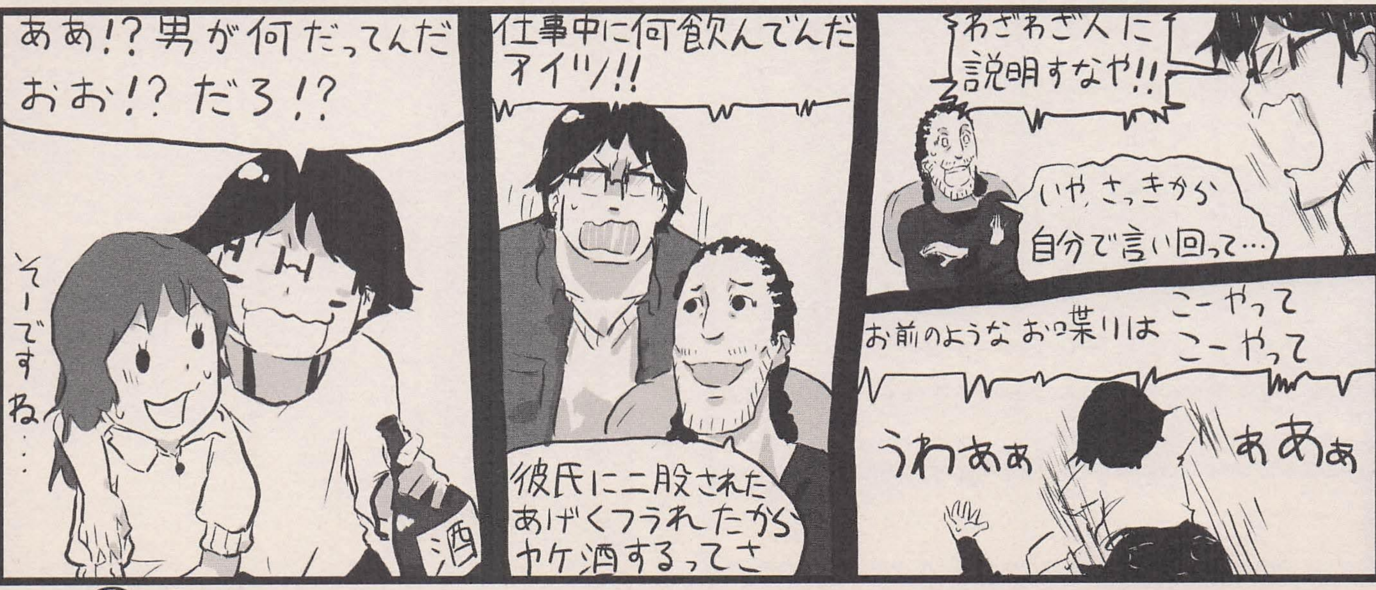
プリ機の主な機能は「撮影」と「ラクガキ」

撮　影

もちろん撮影から入ります。昔はちょっとしたカーテンしか付いていなかった覚えがありますが、現在はヒザくらいまでカーテンが伸びています。照明も煌々としており、もはやちょっとした撮影スタジオ。俺のようなオッサンはこの時点から面食らっていくわけです。

ラクガキ

撮影を終えたら、筐体に設置されたラクガキ用の画面に移動。ここで付属のペンを使って写真にいろいろな細工を施せるわけです。描ける線や文字、背景の種類、イラストなどが豊富に用意されているだけでなく、髪の毛の色も変更可能。その自由度の高さは驚くばかりでした。



マンガ&イラスト／モスバーガー

まこちゃん プロフィール
●芸名：小牧まこ　●生年月日：平成4年3月9日　●年齢：17歳　●出身地：埼玉県　●血液型：B型　●身長／体重：158cm／46kg
●スリーサイズ：B84／W58／H88　●好きな食べ物：チョコレートパフェ　●将来の夢：茶道教室を開くこと

基本的な流れ

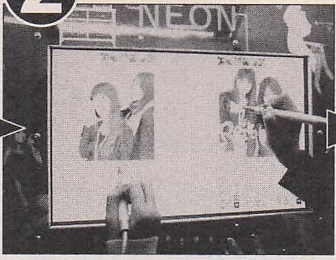
基本的に撮影→ラクガキ→シール入手という順番。撮影した画像は、自分の携帯電話に転送することが可能で、待受などに使える。うーむなるほど。プリ機だけじゃなく、携帯電話の画像のクオリティも高い現在だからこそ可能なサービス。コレって女の子の間じゃ、すでに定番のサービスらしいですヨ。

1 撮影




▲まずは撮影コースや色味モードなどを決める。その後「フレーム」や「オーラ」など、被写体周りのデザインを複数から決定。あとは、ナビゲーションの声にしたがって好きなポーズで撮影します。オッサン的にはフラッシュのタイミングがムズい。年だな。

2 ラクガキ



▲撮影後はラクガキタイム。時間制限はあるけど、次のお客が来ていない状態なら、店舗によっては好きなだけラクガキが楽しめる。

3 シール入手



▲撮影、ラクガキが完了したら、シールが出てくるのを待つ。最近では、最初から切れている使いやすいシールなどもあるらしい。

実際に試してみた

さて、いよいよ実技に入りたいと思います（ドキドキ）。とりあえず、どのくらい美しく生まれ変われるのか知りたいので、ラクガキは一切せずに撮影。なお、使用した筐体は「美顔ラボ」という最新機種。白黒ではありますが違いは歴然だと思います。

小牧まこ

まずはトップバッターは、新人アイドルの小牧まこ。さすが現役女子高生だけあり、撮りなれた感じ。もともとのルックスのよさもありますが、さらにかわいく大変身！　むむむ。なるほど、女の子たちがハマっちゃうワケもわかる気がしますな～。



「カワイイ」が「スーパーカワイイ」に進化！

村田

次は面倒くさがりの村田君。美肌効果はいわずもがな、注目は目です。二重が強調されていて、まるで少女マンガ！　本人は「ヤバイヤバイ」と連呼してました。なにがヤバイんでしょうか。遠くから見ると証明写真にしか見えないところもナイス。



オメメパッチリ！村田、師走の夜に輝く

まっつ

この俺、まっつの写真。まず目につくのがその美肌！　あと目がなんかデカくなった。で、一番驚いたのが美しい不精ヒゲ！　徹夜明けで行った甲斐があった！　あとなんだか恥ずかしい。なんだろうこの感じ。そして恥ずかしくなってる俺キモい。



こんな美しい不精ヒゲは初めて（照）

五郎

さて五郎君です。徹夜明けなのでいい感じに汚れていたはずなんだが、なんなんだよ、この清潔感は（笑）。もともと目がデカイ男ですが、さらにデカくなって、猛禽類のような目に。こんなムサい男を一瞬で美青年に生まれ変えてしまうとは……。



アーティスト系（？）CDを出しそうな勢い



こんなヤツらが書いてます

まっつ：もぐら商事の編集＆メインライター。正月くらいは休みたい。

五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。電撃オンラインでも仕事中。

村田：やる気に欠ける人。新作コーナーとかを書いているらしい。

先輩：筋肉を鍛えるのが趣味のひと。謎のコネクションを多数持つ。

おしょう：本誌編集長。昼も夜も編集部に駐屯している印象。忙しい人。



最新機種
Lumi 2 two
LuminousBeauty

アップでも全身でも美しく撮れる機種「Lumi」のバージョンアップ版。「その日の服装やメイクを綺麗にカワイク残したい」。そんな女の子の願望を叶えます！

まっつ：「Lumi2」は12月17日に発売した最新機種!!
村田：頭から足のつま先までキレイに撮れるらしいッス。
まこ：やったー！　やったー！　みんなで撮ろう！
五郎：ハイチーズ。ポーズとるの難しいな～。
まっつ：ダメだ。何度やっても思わず顔芸をしてしまう。
まこ：(笑)。おもしろいからイイと思います！
村田：次はラクガキですね。ボク絵が下手なんで……。
まこ：そういう時はイラスト選べば大丈夫っ！　ほら。
村田：(//////////)
五郎：照れんな。っていうかラクガキおもしれ～（笑）
まっつ：うん。時間が経つのを忘れるよな！
まっつ&五郎：ヤバイ！　コレ傑作！（爆笑）
まこ：もうラクガキに熱中しすぎ！　もっと撮ろうよ！



テーマはゾンビとヒロイン？



全身撮影でいろんなポーズが生きてくる！



大人数撮影！
オトメのラクエン 2

大人数でも２人でもいろいろな撮影ができる機種。撮影コンテンツも、2人用、3人用、4人用、大人数と用意されているので、友だち同士の撮影に最適。撮影場所にはイスが用意されているので、いろいろなポーズがとれちゃいます。



4人用コンテンツ！お互いの位置取りが大切!?

2人用コンテンツ！全身も写せちゃいマス！

3人用コンテンツ！ポーズを考えるのが楽しい！

まっつ：この機種は大人数の同時撮影も可能な機種みたいだね。
まこ：もぐら商事にぴったりじゃないですか！　撮ろう撮ろう！
村田：お、この機種はイスがあるのか。座れるのはいいなぁ。
まっつ：このイスを利用した背景もあるんだな。ゾウさんや虹に乗れたり。4人以上だとほかにはない背景が多くておもしろい！
五郎：ぬぬ。このイスを使えばいろんなポーズがとれるな！
まっつ：ハイチーズ。撮影場所が広いから4人程度なら余裕だ。
まこ：これ、友だちといっしょに撮ると絶対楽しいと思う！

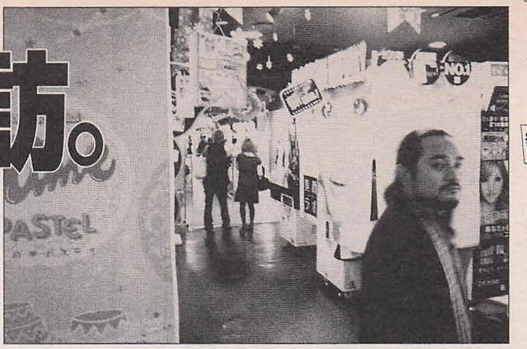


渋谷にはニガーイ思い出があるんだな①

まっつです。今回のプリントシール機の取材は、渋谷で行われました。この渋谷には、苦い思い出があります。10年前くらいでしょうか、電撃ドリームキャストの読者ページでライターをやっていた頃のことです。確かサバイバルゲームの記事を書いていたと思うのですが（次のページへ）

渋谷の街でプリ機探訪。

こんにちは。再びまっつです。今回、取材させてもらったフリューさんの所で、ひとしきり撮影させて頂きました。いや楽しかった！　やはり普段しないことをすると、本当に気分転換になりますな。しかし、このまま帰るのはなんだかシャク。だってせっかくプリ機の操作も覚えたのだから、リアルにゲーセンで試したくなるじゃないですか。……ということで、渋谷の街に来ていくつかのゲーセンで実際にプリ機を試してきました。当然ながらプリ機の周りは女の子だらけ。そんななかに我々のようなムサ苦しい野郎が突入するわけです。しかも、そこにカワイイ女子高生が混じっているわけですからね。そりゃ店員も怪訝な目を向けてくるわけですよ。そんな目もなんのその、とりあえず撮ってきちゃいました。



周囲の白い目をかえりみず撮影を敢行！





いろんなプリ機がありました〜。

村田：あの一、もう帰りませんか……。
まっつ：なに言っているんだ村田君。せっかくプリ機の操作を覚えたのに、実践しなきゃ意味がないだろう。
村田：いや、実践って……。格闘ゲームじゃないんだから。
五郎：ブツブツ（次はどんなポーズがいいかな……）。
まこ：もうすっかり夜ですね。22時前には帰らないと……。
村田：まこちゃんは学校から制服のまま来たから……。
まっつ：じゃあなおさら急がなきゃ！　次はあのゲーセン！
村田：やっぱり女の子しかいないなぁ。視線が痛い……。
まこ：防犯上、男だけで入れないところが多いみたいですよ。
まっつ：防犯上ということなら、五郎君は即マーク対象だな。
五郎：ブツブツ（そうだ次はこのポーズがいいな。うへへ。）
村田：……これは現行犯逮捕でしょう。場所に関係なく……。
まっつ：よし！　逮捕されるまえに撮っちゃおうぜ!!



美しキモいです。五郎さん。



ポーズを撮るのが楽しくなるね！

プリントシール機の歴史

プリントシール機が世に出たのは、1995年。アトラスから発売された「プリント倶楽部」が最初。人気に火がついたのは1997〜1999年頃で、それ以降、専用のカメラで自分を撮影してシールに印刷された写真を入手できる機械は、製品名を略して「プリクラ」と呼ばれるようになった。ただし、「プリント倶楽部」、「プリクラ」という名称はアトラスの商標なので、本来はプリントシール機と呼ぶのが適切なようである。

ブーム以降は、ターゲットを女子中高生に絞り、画像の高画質化、広範囲化と地道に進化。さらにネットワークを駆使した便利な機能など、多機能、高性能化が進み、現在ではアミューズメント施設の１つのカテゴリとして確固たる地位を築き上げている。



◀まこちゃん、ひとしきり帰宅時間の心配をしながらも、クレープ食べてご満悦。

撮ってみた感想とか

いやー、とにかく今時のプリ機は俺らの想像を軽く凌駕しておりました。目が違和感なく大きくなったり、身体の回りに自動的にフチ取りができたりと、本当に「どうなってんだ？」のオンパレード。どんなにヘン顔しても、ちゃんとキレイに撮れちゃうのがすごい！　ものすごい科学力です。男性陣は終始「スゴイ」を連発しておりました。

まっつ



とにかく驚いた。自分であって自分じゃないみたいな？　違う世界に連れていかれる感覚というか。男性の俺がそう思うくらいだから、女性がハマるのも当然といった感じ。ただ、女性だけの遊びにするにはもったいない気もするなぁ。

五郎



撮影はトントン拍子で進むので、とっさにアドリブが利かないとキツイ。迫りくるカウントダウンが妙に楽しくなって、年甲斐もなくはしゃいでしまった。ラクガキタイムで撮った自分を見たときは、あまりの美しキモさにドン引き。

村田



約10年ぶりくらいに撮りました。若者のテンションにはついていけませんでしたが、プリクラの進化はすさまじい。女性なら、間違いなく実物より3割増しでかわいく撮れます。まあ男性の場合はどうでしょう。どうですかね？

小牧まこ



男性陣の撮影を拝見していて印象的だったのは、五郎さんとまっつさんがラクガキをものすごく楽しんでいる一方で、棒立ちしている村田さんなのでした。私より男性がおめめパッチリなのが気に食わない私でした（・ε・●）

まとめ　女性はよりかわいく、男性は美しくなる。オナベ的な意味で。

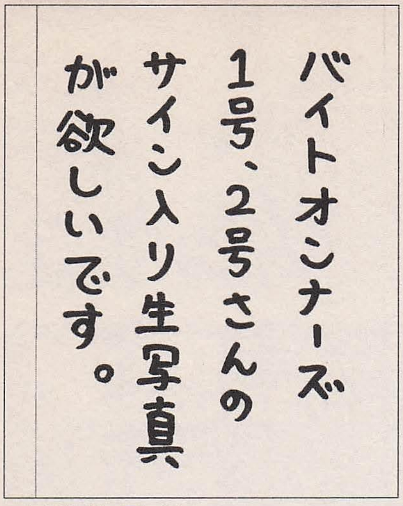
女性が被写体の場合は、かわいく変身できるのは当然ですね。問題は男性が被写体になった場合なのですが、結論からいうと「清潔感が200%アップする」という感じです。なんか、ジャ●ーズのアイドル的な感じになれます。「キレイなジャイアン」じゃないけど、キレイな自分に出会いたいなら超オススメです。ただし、かわいくなれるかというと、そこは微妙なところですが。あとここまで技術が進化してるなら、逆にホラーテイストな感じになるプリ機とかあったらおもしろいかもなーとも思いました。そんな感じです。



◀クレープに食らいつく五郎。同じクレープなのにまこちゃんとは大違いだ……。

（左ページから）なぜか、渋谷で空気銃を構えてゲリラ的に撮影しようという話になりました。おいおい待てと。いっても華の都、大東京の渋谷ですよ？オモチャとはいえ通報されたらガチで取り押さえられること必至じゃないですか。俺は結構まじめに拒否ったのですが（次のページへ）

今号のご要望

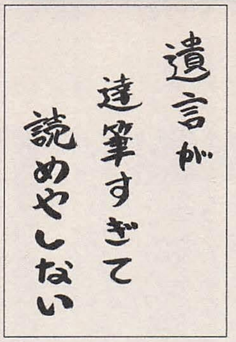


▲青森県　亀エモンさん
このページは正直、亀エモンさんで成り立っているようなものなので（笑）、個人的にはあげたいですが……。すべてはまっつさんに委ねられています。

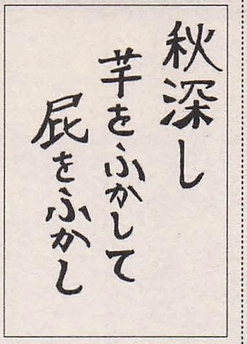
みなさま投稿をお待ちして!!

まずはごめんなさい。横の見出しに「います」が抜けてました。ということで投稿コーナー。みなさんの投稿に感謝。　（当番：村田）

川柳

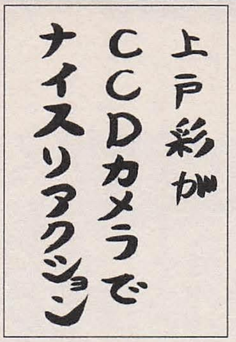


▲青森県　亀エモンさん
達筆っていい言葉ですよね。僕は残念ながら、非常に汚いです。

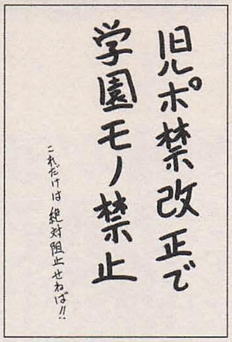


▲福島県　ポプリ大帝さん
のどかかな情景が頭に浮かびます。のんびり過ごしたい……。

10年後の世界を予想



▲青森県　亀エモンさん
モー娘。も消えかけてるし。時の移ろいは早いものです。

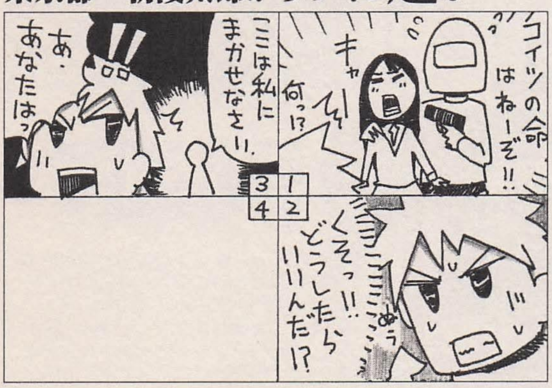


▲福岡県　あまどれあさささん
これは困る！　小さいほうの字に激しく同意します!!

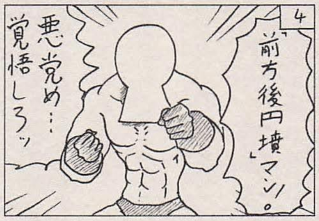
新・落とそうよ

タイトルが、「新・落とそうよ」に変わっているのは、ハガキの選定をしているときにまっつさんが「ハガキこねぇ～。お題だけもらって、俺らで答える形にする？」といったからです。でも、ギリギリでハガキが舞い込んできてくれたので、いつもの「落とそうよ」継続ということでひとつ。個人的には壊滅的に絵がへたくそなので、投稿があってホッとしております（笑）。まあ、そんな絵でも見てみたければ、「落とそうよ」の投稿はがきの表にでも書いておいてください。気がのれば書くことがあるのかもしれません。ちなみに、今回は載せられませんでしたが、読者さんからの新お題もきてますよ～。

東京都　朝霞太郎からのお題。



オチを考えて下さい



▲千葉県　山の田んぼさん
激しく役に立たなそうだ……。



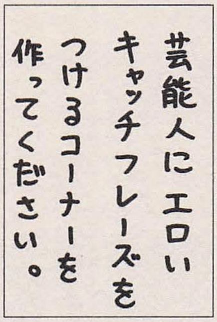
▲福岡県　あまどれあさささん
なぜか網走を思い出しました。



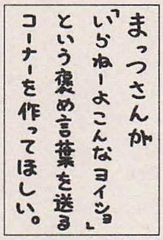
▲埼玉県　まっつさん
思い浮かびませんでした……。

ご要望

亀エモンさんからこういうのが結構きてます。答えられるかどうかは置いておいて、面白かったらどんどん載せていきますんで、ほかのみなさまも送ってきてくださいね。とりあえず、今回はこの２つのご要望です。たくさんはがきが来たら、もちろんコーナーを作りますんで、みなさまの投稿をお待ちしております。



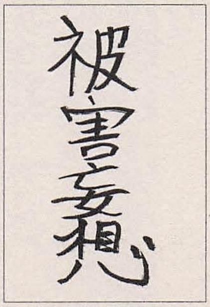
▲青森県　亀エモンさん
やっぱりみんな、エロが大好き。



▲青森県　亀エモンさん
ちょっとテレ始めるくらいでちょうどいいと思います。

オレの特技

さて、ここにきて書くことがなくなってきたわけですが……。まあ、仕方ないのは分かります。ハガキのサイズの問題で、いらないところにも文字がついちゃうってのは。えー、ちなみに僕の特技は、イスに座ったまま熟睡できることです。でも、この特技は編集部で働く人間なら誰でも持ってるんだよな～。



▲東京都　BOOXさん
特技というか、とにかくがんばって生きてください。



▲鳥取県　西島ばくさん
コレやっちゃうと、メチャクチャ萎えるんだよな～。

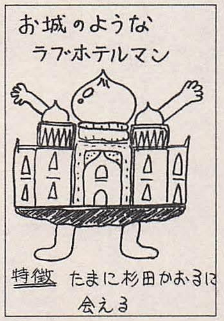
ボクの考えた超人



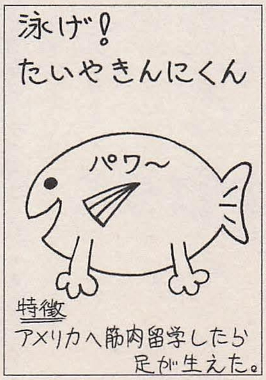
▲兵庫県　よくもさん
まさしく、もり沢山感が出ているのでアリ。



▲青森県　亀エモンさん
空気の読めなさっぷりにも定評があるよね。



▲青森県　亀エモンさん
やはり、セレブぶって城に入りたがるのか？



▲青森県　亀エモンさん
その足で陸に上がってくるのを想像してみよう。

（前ページから）当時の担当編集からは受け入れてもらえず、渋々撮影することに。場所は渋谷名物の大交差点。まさに人がゴミのような場所に、俺は迷彩柄の軍服を来て空気銃を構えて、しかもホフク前進ですよ？　どう見ても罰ゲームです。本当にありがとうございました。（次ページへ）

大喜利

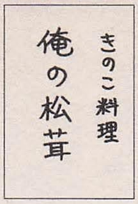
みなさんおしり大好きですね（笑）。この投稿だけは、毎回すごい勢いでやってきます。ほかにも、まとまっている分はどんどん放出していくので、下を見てよろしくお願いしま～す。ちなみにプレゼントの件は「忙しすぎて、考えているヒマがなかった by まっつ」とのコト。いい加減です。

お題一覧

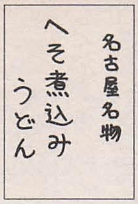
- ●突然、おしりがしゃべった！どんなひとこと？
- ●ついでに足の裏もつぶやいた どんなひとこと？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●絶対に着たくない防寒具はどんな防寒具？
- ●絶対にもらいたくないチョコレートは？
- ●唐突がペットがしゃべりだし、言い放った一言とは？
- ●彼女が飼っているインコが覚えたとんでもないひとこととは？
- ●T.ウッズの浮気がばれた！　彼の言い訳は？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう
- ●雪に対して悪態をついてみよう
- ●雨に対して悪態をついてみよう

大喜利の答えだけでなく、お題そのものも募集中！　あれっ、もぐら商事が挑戦するの!?

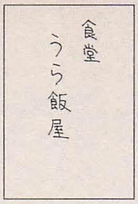
●絶対に入りたくない食べ物屋&食べたくない名物の名前



◀青森県　亀エモンさん
うん、これはもうね。ない。



◀青森県　亀エモンさん
ゴマのいい出汁が出ているのか？

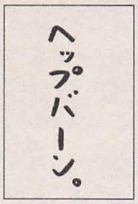


◀東京都　蒼夜さん
死因は全員食中毒。

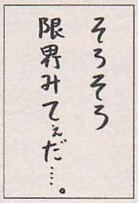
メールでの投稿

- **●鍋料理　オヤジ出汁**　東京都　まりりんさん
- **●カレー屋　加齢工房**　東京都　ナック正勝さん
- **●北京ネコダック　鼻のアブラあえ**　東京都　闇よだれさん
- **●ヴェリーショートケーキ**　埼玉県　嫉妬激しい男さん

●突然おしりがしゃべった！　どんなひとこと？



◀千葉県　山の田んぼさん
人名シリーズ。これも確かに。



◀千葉県　山の田んぼさん
オヌ～のお尻と一緒だね。

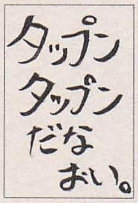


◀東京都　朝霞太郎さん
イクラちゃんとノリスケ？

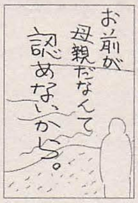
メールでの投稿

- **●「軍曹どの～っ!!」**　静岡県　緑レンガさん
- **●「もう、すぐそこまで来てる……。」**　東京都　BOOXさん
- **●「こんにちは！　ぼく肛門！」**　山形県　ぼっくりさん
- **●「Going My Way!!」**　東京都　BOOXさん

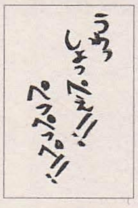
●海に対して悪態をついてみよう



◀石川県　マカポニーさん
コレは腹立つな～（笑）。



◀鳥取県　西島ばくさん
母なる海なんて認めない！



◀東京都　BOOXさん
しょっぱいウネリだなぁ。

メールでの投稿

- **●キミって調子に波ありすぎじゃない？**　東京都　BOOXさん
- **●広けりゃいいってもんじゃねえぞ！**　岩手県　バリアンさん
- **●磯クサイんだよ！**　静岡県　緑レンガさん
- **●寄せるのか寄せないのかハッキリしろ！**　静岡県　とおるさん

村田のちっともいいコラム

お昼をいただきながら聴くラジオは格別に面白いですね

この会社の周辺はオフィス街ということもあって、会社の周辺にはランチをやっている店がけっこうあるんです。まあ、たいしてうまくもない店ばかりなんですが。そのなかでも、すごく近い店があって、近さだけでついつい行ってしまうんです。その店はいつもラジオがかかっています。それも同じチャンネルで。その番組というのが、平日は常にやっている長寿番組で、メインパーソナリティが永●輔さんと女性のアナウンサーの方。正直、最初は気にしてなかったんです。ラジオなんて聴くことがないもので。でもある日のことなんとなく、ランチが出てくるまでの間に耳を傾けていると、かなりの衝撃が走りました。えっ放送事故か……と。何も聴き取れねぇよ……と。いくら聞き耳を立てても、●輔さんがしゃべっている最中は本当に何も聴き取れません。しかもラジオです。致命的だろう。でも、何度かそれを聴いているうちに、なんだかハマってしまいました。なんだか心地いいかもと。これ、何なんでしょうね（笑）。さすがは、●輔さんといったところなのでしょうか。ぜひみなさんも一度、聞いてみるのもいいかと思います。ちなみに、場所によって放送時間が若干違うみたいですのでご注意を。

見返り村田



こんなコト募集してます

前回、間に合わなかったぶんも含めて、かなりの量のハガキが来ました。本当にありがとうございます。特に亀エモンさんは毎回、大量に送っていただいて、非常に助かっています。7割くらいが亀エモンさんで埋め尽くされていますね（笑）。

ということで、基本的にネタは変わらず、随時募集中です。こっそり増えたりしているのでチェックしてください。

＜募集中のネタ＞

- ●懺悔してください
- ●アナタの特技を教えてください
- ●おもしろい写真をください
- ●まだまだ川柳もです
- ●あるあるネタもいいですね
- ●募集してほしいネタください
- ●4コママンガも募集中です
- ●まこちゃんにやって欲しいことも募集
- ●その他、ご要望も待ってます

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、クリスマス・イブを耐え忍ぶ
一つ、ふとんをかぶって耐え忍ぶ

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

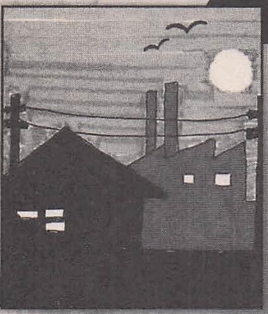


◀愛知県　紅ゆはたさん
前号に引き続きこんな感じ。

投稿の締切

12月31日(木)

(前ページから）でもまあ近くにカメラマンがいれば、一般市民も撮影だとわかるだろ、と思ってたんですが……。カメラマンが取り出しましたよ。望遠のヤツを。結局俺1人で渋谷の街をホフク前進（笑）。今考えると我ながらスゴい。でも、できれば思い出したくないですね……。



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

誰の心にも、思い出となって胸に残り続けるゲームがある。今回は新進気鋭（?）の若手ライターと、海外モノに目がないベテランライターに寄稿してもらった。

今号の紹介タイトル
- 『かまいたちの夜』
- 『BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT』
- 『ゼルダの伝説』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本!

スーパーファミコン

かまいたちの夜

稼働日 1994年11月25日
メーカー チュンソフト ジャンル ETC

1994年は こんな時代でした

……主な出来事……
- リレハンメルオリンピック開催
- 松本サリン事件発生
- ビートたけしがバイク事故で重症
- 電撃Play Station創刊

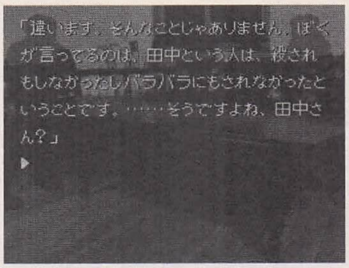
書いている人
梅津爆発 1982年生（昭和57年生）



◀『ワニワニパニック3』で本気を出す20代の図。本気出しすぎて、次の日腕が少し筋肉痛気味に。アッ、アラサー!

ココが魅力!! 「文・音・画」の三位一体が素晴らしい!

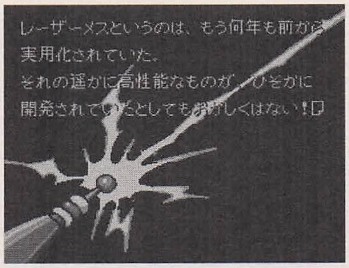
『弟切草』に続くチュンソフトのサウンドノベル第2弾で、近代テキストAVG史の礎となったゲームといっても過言ではないでしょう。我孫子武丸氏による、軽快で読みやすく、バラエティに富んだシナリオ。一度聴いたら15年経過しても口ずさめるほど印象に残るサウンド。プレイヤーの想像力をかきたてつつも人物たちの動きが伝わってくる、人物シルエットと実写背景画像で表現されたグラフィック。これらの要素が見事に融合し、今なお色あせない作品になっています。この作品に出会ったから、僕は現在でもテキストAVGが大好物なんでしょう。



◀犯人の名はヤス! ……の次に有名な気もしますが、一応伏せておきます。

ココが魅力!! 遊んでも遊んでも何かが隠されている!?

本作は条件を満たすと新シナリオが出現します。しかしSFC版はフローチャートがないうえ、今のように攻略情報をネットで調べることもできず、発売当初は攻略本も存在しなかったため、ゲームの全容がまったく把握できなかったのです。だから「まだ何か隠し要素があるのでは?」と思い、何度も何度も遊ぶことができました。そして期待どおり新シナリオが隠されている点が『かまいたち』の素晴らしいところ。単純に選択肢をしらみつぶしに選ぶだけでは絶対に到達できない「最大の謎」に気づいたときは、その嬉しさと衝撃で本当に体が震えましたよ。



◀新シナリオを見つけるため、フローチャートを自作してがんばりました!

30代編 思い出の1本!

GENESIS（北米版メガドライブ）

BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT

発売日 1990年
メーカー エレクトロニック・アーツ ジャンル FTG

1990年は こんな時代でした

……主な出来事……
- スーパーファミコン発売
- 東西ドイツが統一
- 秋山豊寛氏が日本人初の宇宙飛行士に
- 「おどるポンポコリン」が大ヒット

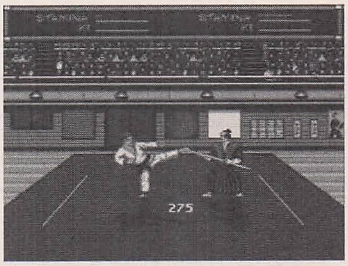
書いている人
いぐちじゅんや 1975年生（昭和50年生）



◀純粋無垢なときの写真。ジャージだけが、現在との共通点。よもやバニラビーンズ(アイドル)にビンタされて悦ぶ、立派な大人になるとはね。

ココが魅力!! ベス④キッドの世界プラス、間違った日本観

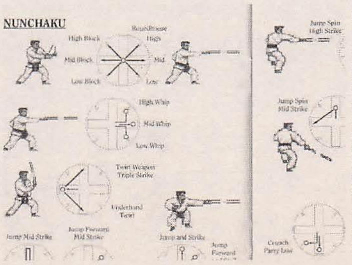
『BUDOKAN』。アルファベットだとチンプンカンプンなタイトルですが、漢字に変換すれば「武道館」。日本武道館を舞台にした異種格闘技ゲームなわけです。で、このゲーム、海外制作のいわゆる洋ゲーというやつで、変なんですよ、世界観が。まず設定が完全に映画「ベスト◯ッド」。トビコ先生というらしいですが、師匠はどう見ても、ミヤギさん。さらに対戦相手。すし職人の空手家、ふんどし一丁の船頭風トンファー使い、羽織はかまの将軍や鎧武者などなど、もうプチファンタジーの世界。そのくせ名前はTETSUO OKABEとか、妙にそれっぽくて……謎!!



◀対戦中の画面。効果音以外のBGMは一切なし。ワビサビってこと?

ココが魅力!! 空手も剣道も忍者もハンデなく戦う

異種格闘技戦というだけあって、棒対薙刀、ヤリ対ヌンチャク、鎖がま対空手。お約束のように忍者も登場で、手裏剣をびゅんびゅん投げてくる敵を相手に剣道で戦うなど、組み合わせの妙が実に楽しいです。でも、残念なことに操作性が複雑スギ。ただのパンチを出すのにも方向+ボタンとひと苦労。タイミングもシビアで、自然と同じ技しか使わなくなり…。しかも、どう考えてもリーチが長い方が有利な作り。弱い空手。ぶん回しているだけで勝てるヌンチャク。武器のバランスがかたよりすぎ…。着眼点がおもしろいだけにその辺りに工夫があればなぁ。



◀説明書の技の解説。メガドライブのパッドでナナメ入力とか苦行ですから。

俺にも言わせろ! 『ゼルダの伝説』

思い出のゲームといえば、やはりディスクシステム用ソフト第1弾として発売された『ゼルダの伝説』です。神秘に満ちたダンジョンと美しいBGM。個性的なアイテムの数々など、圧倒的な世界観に酔いしれたものです。謎解きは当時の小学生には難しかったですが、友だち同士で知恵を出し合い、話し合うことが本当に楽しかった。当時、どうしても見つからなかった裏ゼルダのレベル8のダンジョンの場所を最初に発見し、友だちから英雄視されたのはいい思い出です。（まっつ）



梅津爆発の思い出コラム

カギっ子だったひとー！　ハーイ！

『かまいたちの夜』の思い出

1人で遊んだ記憶がある意味トラウマに

僕が小学生のころは両親が共働きをしていたんですよ。だから「帰りが遅くなっても子供たちがおとなしく待てるように」という理由で、ゲーム機が与えられてました。たしか小学校入学時にツインファミコン、小4の冬にスーパーファミコンを買ってもらったかな？　同じ頃、スポーツマンで野球好きの父親の圧力で半ば強制的に少年野球チームに入れられていたのですが、こっちはかなりイヤイヤでした。練習は毎週日曜の午後から。「笑っていいとも！　増刊号」のあとに放送される「海ごはん山ごはん」という5分くらいのミニ番組を見ながら、「練習行くのやだなぁ。コカコーラおいしそうだなぁ」とドンヨリしていたものです。これが理由でスポーツやアウトドア的なこと全般が苦手になり、ゲームや読書が好きなインドア小僧に進化。放課後はもっぱら、友だちの家で「スーパーヅガン」（麻雀のギャグアニメ）を観ながら麻雀したり、バンカース（昔のボードゲーム）をしたり、スーファミで遊んだりしてました。枯れた小学生だなー。

あるとき、よく遊んでいた山本君が新作のゲームをお兄さんに借りたということで、友だち数人と一緒に遊びに行きました。そこで出会ったのが『かまいたちの夜』。怖いゲームということで電気を消してカーテンを閉め、部屋を暗くしてからプレイ開始。が、まあ4人で遊んでいたのでそんなに怖くありません。でも小6の4人組にとっては謎解きが難しかった。結局、半日遊んでも真相にはたどり着けなかったのです。夕方になって解散したけれど、続きが気になって仕方ない！　次の日の学校で、山本君に「今日も『かまいたち』やろーよ」と言ったら、「兄貴に「返して」って言われたから返しちゃった」とか、たわけたことぬかすじゃないですか!!「おいおい、みどりさんの仇もとらずに事件を迷宮入りさせていいのかよ!!」と心の中で呟きながら、実際は「じゃあ仕方ないね」と、いい人キャラを演じておりました。……放課後、僕はナケナシのおこづかいをはたいてゲームショップ「桃太郎」で買った『かまいたちの夜』を自宅でプレイしてました。いやー、どうしても先が気になっちゃったんですよねー。山本君の家で犯人入力画面まで進んでいたので「思い出しながらやれば結構早く真相にたどり着けるかも」と考えながら始めたのですが……。なんかとっても怖いんですけど（怖）。1人で遊ぶ『かまいたち』がこれほど怖いとは……。玄関の方で物音がするたびに「犯人が僕を殺しに来たんだ……」と思って、玄関や窓の鍵が開いてないかをイチイチ確認しに行ってました。『かまいたち』を遊んでからしばらくは、夜中に目覚めてトイレへ行くときもビビッてたなぁ。「犯人（そもそも犯人って誰だよ）が待ち伏せしてるかも」「じつは父親が殺人鬼で、家族を皆殺しにしてるかも」とか不謹慎なことを想像して怖くなり、夜中にちょっと泣いたり（笑）。幽霊やゾンビは「おばけなんてないさ！　おばけなんてうそさ！」と心の中で歌えば怖くないのですが、今も人間はちょっと怖いです。「前から来る自動車の運転手が犯人で、僕に向かって来たらどう逃げよう」「満員電車にはスリの犯人がいるハズだから財布は胸ポケットに入れて腕で防御していよう」なんてことをちょっと意識しながら生活してますからね。ほら、あなたの後ろにも犯人が……。

放課後の思い出

ゲームショップ入り浸り小僧

放課後に友だちと遊ぶ予定がなかったときは、前述した「桃太郎」によく行ってました。小学生でおこづかいはあまり持ってなかった（小6で月3千円って、どうなんでしょ？）ので、お金を使わずに夕方まで楽しんでましたね。「ソフトのパッケージと裏面を片っ端から眺めて、1本でも多くタイトルを覚える」「誰かが遊んでいるアーケードゲーム（『ファイターズヒストリーダイナマイト』『マッスルボマー』など）を見る」「本のコーナーで『ファミコン探偵倶楽部PartⅡ　うしろに立つ少女』など、遊んだことのないゲームの攻略本を読む」などなど。当時は実際に遊ばなくても、ゲームに関する知識が増えるだけで満足できていたような気がします（……本当かな？　思い出が勝手に美化されているだけのような気も）。もちろん店員さんたちとも、すぐに顔見知りになりました。お店が暇なときは事務室で飲み物をもらったり、夜遅くなったときに家まで車で送り届けてもらったり、ほかの客がいないときに試遊台で遊ばせてもらったり（『重装機兵ヴァルケン』や『ガンハザード』をエンディングまで遊んだなぁ）。店員さんの名前は覚えてないけど、「俺は「全クリ」って言葉が嫌いなんだよね。「クリア」でいいじゃない」と言われたことだけは今も覚えてるなぁ。僕は別に「全クリ」でいいと思います。それと、「滝クリ」はやっぱりまばたきし過ぎだと思います。今振り返ると、恐らくこのときの経験があるから、遊んだこともないのになんとなく知っているゲームが多いんだろうなぁ。そういえば「大技林」を読んで、知らないゲームの内容を想像する、なんてこともしてました。そんな感じで日頃から大変お世話になっていたので、お礼も兼ねてクリスマスや誕生日にはいつも両親に「桃太郎」でプレゼントを買ってもらってましたね。懐かしいなぁ。ノスタルジアだなぁ。そうだ、今度時間ができたら、あのお店が今どうなっているのかを見に行こう。そうしよう。あと、山本君から15年以上借りっぱなしの『ドラえもん　ギガゾンビの逆襲』も返しに行こう。というか、ごめんにょ。



いぐちじゅんやの思い出コラム

“海外製ゲーム、スゴイよ病”感染者の手記

洋ゲーの思い出

『BUDOKAN』でボクのゲーム人生は変わった

今でこそ、『GTA』などのおかげで洋ゲーも当たり前の世の中になってますが、1990年頃の家庭用ゲーム機の世界では、海外製ゲームというのは知る人ぞ知る存在。当時、愛読していた雑誌「BEEPメガドライブ」のなかで、確か『ポピュラス』を扱った記事を読み、「海外制作のゲームもある」ことを知りました。それまでゲームは日本製のみ。海外でゲームを作っているという発想自体がなかったため、かなりの衝撃でした。「海外のゲームって、なんだかおもしろそう」。特に根拠もなく、そう思ったのを覚えています。ただ、もうその時点で普通にMSXで『ウィザードリィ』とか、海外製のゲームを当時遊んでたんですよね。無知って、恐ろしいですよ（笑）。ま、とにかく、その記事がきっかけで海外発のゲームの存在を（あらためて）知り、英語がからっきしのくせに、海外製のゲームを遊んでみたい、という無謀な気持ちがムクムクと芽生え始めたわけです。

しかし、当時はインターネットもなく、情報源は基本、雑誌のみ（あとはJOYJOYテレフォンとかね）。たぶん通販があったと思うんですが、それを知るよしもなく、ひたすら近所のお店で探す日々。ようやくよく行く「中京マイコン」でみつけたのは、記事を見てから数カ月後だったかと。そのときには夢に見るほど欲しかったので、ジェネシス（＝海外版のメガドライブ）の『ポピュラス』の青いパッケージを視認したときの胸の高ぶりといったら…。テンション上がり過ぎて、変な踊りとかしてたんじゃないかと。ただ実際に遊んでみたら、シミュレーションだったこともあり、言葉がかなりの障害で、思ったよりハマれず。正直、少しガッカリしました（のちに出た日本語版は相当ハマりましたが）。しかしながら、日本のゲームにはない、海外ゲームの独特の空気や発想みたいなものは、コントローラー越しに何か、ビビビと感じとっていたようで、そこでめげることなく、次なる海外ゲーム探しへ。そして『BUDOKAN』と出会うことになります。

『BUDOKAN』で、まず驚いたのが美麗なグラフィックと芸の細かさ。当時のメガドライブは絵が残念なモノが比較的多く…。道場の背景で、鶴が意味もなく動く姿に「細部まで作りが丁寧だ」と、感動したものです。そして、左ページでも紹介したように変な世界観。これでトドメを刺されちゃいましたね。「外国人のセンス、すげー。海外ゲーム、サイコー」と。もうその頃には“海外製ゲーム、スゴイよ病”に、すっかり感染。操作性&バランスが悪くても、変なゲームならオールOKな体に……。日本版はメガドライブの伝説のク●ゲーと呼ばれた『ソードオブソダン』ですら、その当時は「理不尽なほど難しいところが逆に楽しい！」と、よくわからない理論を展開。かなりおもしろがって遊んでいたことを思うと、かなりの重病で変なフィルターがかかってたようです。おそろしや。おそろしや。

そんなこんなで、ネットオークションなどのおかげもあり、現在の海外製ゲームの所有本数は1000本以上。こんなに大病にかかるとは、『ポピュラス』の記事を読んだときは思いませんでしたよ。さすがにあれから20年近く経ち、もう病魔もだいぶナリを潜めてますが、やっぱりまだ変な海外ゲームの話を聞くと胸がうずうずしちゃいます（今はギターを武器に戦う、ヘビメタRPGが気になり中。てか、いつ完治するのやら……）。最近は良作も多く、評価の高い洋ゲー。ファンとしては『ゴッドオブウォー』といった、その辺のビックタイトルも遊んでもらいたいのですが、個人的には変なゲームにももっと触れてもらいたいもんですよ。病気にならない程度でいいので!!



◀コレクションの一部。お隣の国、韓国のゲームが意外と熱いの知ってました？

俺的名場面

据え置き機を旅行先に持っていく

夏休みなどになると、下宿していた大学生の兄の家へ遊びに行くことが多かったのですが、よくメガドライブをじかに持っていきました。買ったことが嬉しくてね。着替えなどはナシ。カバンにはメガドライブオンリー。なんてシュールな旅でしょうか。携帯機ならいざ知らず、据え置き機を持って、旅に出ようと思う発想と大胆さ。そんなゲームが好きスギた中学時代の自分にゾクゾクですよ。

俺的名場面

痛みよりもゲームが最優先

ある洋ゲーをゲットした帰り道。車にひかれました。でも、早く帰って買ったゲームを遊びたい！　そんな一心で「全然、平気です!!」と即答。青ざめる運転手を尻目に、その場を化学ぞうきん並にサッサと立ち去りました。物より思い出。足の痛みよりもゲーム。高校時代の自分も、どんだけゲームが好きだったのかを考えると、やっぱゾクゾクします。

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームにまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

今号はもぐら商事増ページにともない、コラムが1ページに！ プロレス脳は筆者取材でお休みです。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール　アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」(インフォレスト)。

■今年の総括「ゲーム内でもモテませんでした」

「仕事と私、どっちが大事なの?」

まさか自分がそんな問いをぶつけられるとは思っていなかった師走のはじめ。バタバタと仕事に追われ、ついつい彼女とのデートをすっぽかしたあげく数日間放置してしまった。その後、通学中にいつものとおり手をつなごうと手を握ったら振り払われてしまいました……。

現実でもモテずに、ゲーム内でも振られたらもう、筆者はどうしたらいいんだ。超ブルーな心持ちになっていると、「今年の総括と、来年の抱負をコラムに書いて送るように」との指令が。このままだと今年の総括が「ゲームにすら振られました」になってしまう!?

慌てて、届いたばかりの『ときめきメモリアル4』のブルーレイ付き限定版を開けると、そこにはきらめき高校へのパスポートが！ これで今年はなんとか「なんだかんだ行って、モテたよ」という思い出を残したいところ。そうと決まれば「夕飯まで仕事に集中するぞー」とわざとらしく宣言してから、さっそく『ときメモ4』をプレイ！

■好きとか嫌いとか言い出すと大変なことになりました

ゲームを起動して、まずはオープニングムービーを鑑賞。ヒロインのモノローグとバックで流れるピアノアレンジされた初代『ときメモ』のテーマに導かれて、一気にときめきモードに……と思った瞬間、「ときメモですか……?」と、学ランはじめ、弊社スタッフのアラサーたちがぞろぞろと。どうやら、無意識のうちに音量を上げていたらしく、かつての高校生たちがゾンビのごとくまとわりついてきた。説明書を覗き込むスタッフ2人と、DSiLLで『ときメモ4』のサイトを開く学ラン。「俺はスポーツ少女が好きだ！ 前田一稀ちゃんで！」「やっぱショートカットでしょ、柳冨美子ちゃんだ！」と会議を開く始末。お前ら仕事しろよ！

結局、この日の夜から予定していた社内ミーティングの予定はキャンセル。PSPを業務用プロジェクターに接続して100インチの大画面に投影しながらのプレイを行うことに。元ときメモラー4人で協議した結果、満場一致で大倉都子ちゃん狙いでプレイすることに決定。改めて超大画面で観るオープニングムービーに、「でけえ！」と全員で笑い転げたが、これは本当に破壊力バツグン。ビデオ出力機能万歳！ と、最初は和やかに遊んでいたはずが、15分後には「体育祭の前は運動上げないとダメだって言ったじゃん」「体育嫌いだったから文系上げるって納得したはずだろ」と軽く喧嘩に。そうこうしているうちに、電話攻撃の甲斐があってか、ついに都子とのデートを取り付ける！ 初デートに野郎一同ご満悦で、ビールで乾杯して和やかな空気がその場に漂った。

「もうこれで、後は告白まで一直線じゃねーかな?」そんな脳天気なことを言い合っていたら、あれ……? 都子のようすが、おかしい……?

プレイのどこが悪かったのかサッパリわからないが、あんなにかわいかった都子の姿がある日を境に一変！ 髪の毛ボサボサに目が座り、主人公にじり寄ってくる。いや、あの、えーこれ、どういうこと? さっきまでの楽勝ほのぼのムードから、いきなりの超スペクタクルな展開に、男どもも困惑。ラブコメ映画に行ったはずなのに、いきなり超怖い映画が始まったくらいの衝撃を受けて固まった。

かつてのときめき爆弾処理マスターたちがことごとく自信を喪失し、気が付けば「ゲームのことは忘れよう」とプチ忘年会状態に。でも、次の日には参加した全員が『ときメモ4』を購入していた……。「考えたら、あの展開もアリだわ」とかいいながら。君ら、業深いな！

ときメモ15周年という節目だった今年は、ギャルゲーリバイバルの1年というよりも、2010年代という新たな10年に向けてのデジタル新時代の幕開けを感じさせる1年だった。また、携帯機器やGPSの普及によって、「すれ違い通信」や『国盗り物語』のように画面内の出来事だけで完結せずに、自分が移動することそれ自体がゲームという流れも確立された年だった。来年からは本格的にゲームという仮想現実に浸るから仮想現実を持ち歩く時代になっていきそうだ。いつもかたわらにある仮想現実はすでに現実の一部なのではないか? そんなことすら考えさせられる。だから、政府のほうもヒロインとの結婚を認める審議をそろそろ開始してもいいんじゃないかな?

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール　考察サイトPARADOX代表。著書に「最終考察ひぐらしのなく頃に」「最終考察うみねこのなく頃に」(ともにアスキー・メディアワークス)がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

ゲーム音楽と名盤……ファイナルファンタジー編

今回のテーマは、いよいよ発売された『FFXIII』にちなみまして「FFの音楽」。私はRPG人気を二分する『ドラクエ』とはまた違った魅力を持つ曲に惹かれたプレイヤーの一人です。

『FF』は『1』の頃から長らく、不思議な力を持った「クリスタル」が物語の鍵になっており、「ファイナルファンタジー」という語感とともに幻想的な雰囲気を感じさせる作品でした。植松伸夫さんの手による音楽も、それを反映するかのように透明感あふれる音色やメロディで構築されたものが多かったように思います。

古いゲーム機は音色や発音数に関して多くのハード的な制約を持っていましたが、高い技術と感性によって多くの名曲が生み出され、プレイヤーの心を揺さぶってきたのは周知の事実です。『FF』もゲーム音楽の歴史に名を刻んだ作品として必ず名前が挙がりますね。

何度もアレンジを施されてきた「プレリュード」。美しいメロディに“のばら”という合い言葉を思い出す「反乱軍のテーマ」「街」。雄大な空と吹き渡る風を感じさせるフィールド曲「悠久の風」。ファンの間で高い人気を誇る曲でありながら、昔読んだコラムによると最後の最後まで没曲候補だったという「ビッグブリッヂの死闘」。複雑な構成を持つ大作「妖星乱舞」などなど、思い出の曲は本当にたくさんあります。読者の皆さんにもそれぞれのお気に入りがあると思います。

サントラなどで曲を聴いたとき、プレイ当時の記憶が蘇ることってありますよね。音楽がプライベートな記憶と結びつくことは多いですが、ゲーム音楽は特にプレイ中の記憶・感動と結びつき、曲への思い入れを高めてくれます。ゲームをプレイしていない人は曲を純粋な音楽として聴くしかないため、曲の感想がプレイした人とはまるで違うものになったりしますね。

一方、ゲーム音楽から派生するアレンジCDは少し性質が違います。原曲を重視して音色を少し変えただけという作品もあれば、まるで別物に生まれ変わっている作品もあり、その多様性がアレンジCDの大きな魅力でもあります。そうしたコンセプトによりけりですが、ゲームのBGMとは違うアプローチで(音楽を単体で聴くために)アレンジされたものがとても多い。私は未プレイ作品のアレンジCDを聴いて原作に興味を持ち、購入に至ったという経験が何度もあります。

そこで、優れたCDがいくつもリリースされている『FF』シリーズから、二つの作品を紹介します。前述の通り音楽的にも素晴らしいものなので、未プレイの人もぜひ!

■ファイナルファンタジー・ヴォーカルコレクションズ I「PRAY」/II「Love Will Grow」

ハッキリ言います。これは名盤です。長らく品切れになっていた記憶があるんですが、数年前に復刻されたらしく簡単に入手できるようになりました。Iはどこか神秘的で美しいアレンジが多く、IIはアカペラやおしゃれなボサノバ、そして表題曲のようにストリングスや声楽隊を大胆にフィーチュアした大作であったりします。

どれも良いアレンジですが、Iで特に気に入っているのは、情感のこもったフルートの音色に引き込まれる「時の放浪者(ティナのテーマ)」。そしてヴォーカルとストリングスの絡みが美しい「Once You Meet Her(水の巫女エリア)」。IIは何といっても壮大な「Love Will Grow(フィナーレ)」が圧巻です。

ヴォーカルは豊かな表現力を持った大木理紗さん。IIでは澄んだ高音が特徴的な野口郁子さんも参加しており、素晴らしい歌声が堪能できます。どちらもおすすめなので、ぜひ両方とも聴いて欲しい作品。

最近では、携帯ゲーム機でファミコン版の初期作品がリメイクされており、プレイ後なら新鮮な驚きを持って聴くことができるはずです。『FFXIII』をプレイし終えたら遊んでみてはいかがでしょうか。ちなみに私は当時から十数年間、「ヴォーカルコレクションズIII」の発売を待ち続けていたりします。

……そろそろ出たりしませんか(笑)?

電撃ゲームス ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

電撃オンラインで御回答をお願いいたしましたアンケート結果から、みなさまの声を発表させていただき、編集部としてもいろいろと考えていきたいというこのコーナーでございます。ぜひ、このアンケート結果につきましても、御意見御感想等いただけますとありがたいと思います。よろしくお願いいたします。

第4回のアンケートテーマ

携帯ゲーム機と据え置きゲーム機

ハード、ソフトの販売台数で見ますと、やはり携帯ゲーム機が強いのですが、この年末は『マリオ』『FF XIII』と、据え置き機にも強力なタイトルがラインナップされています。というタイミングで、改めまして！ お聞きいたしました。（アンケート総数：585／集計期間：11月20日～27日）

Q1 現在、どのゲーム機を所有していますか？

回答数	
ファミリーコンピュータ	170票
スーパーファミコン…	295票
NINTENDO64 ……	175票
ニンテンドーゲームキューブ	220票
Wii …………………………	270票
ゲームボーイ…………	150票
ゲームボーイカラー…	180票
ゲームボーイアドバンス	280票
ニンテンドーDS ……	185票
ニンテンドーDS Lite	310票
ニンテンドーDSi ……	120票
ニンテンドーDSi LL ……	5票
PlayStation ………	240票
PlayStation 2 ……	460票
PlayStation 3 ……	300票
PSP …………………	465票
PSP go………………	20票
Xbox …………………	45票
Xbox 360 …………	155票
メガドライブ…………	55票
セガサターン…………	175票
ドリームキャスト……	145票
ゲームギア…………………	50票
ネオジオポケット………	25票
ネオジオポケットカラー	30票
ワンダースワン…………	65票
ワンダースワンカラー	105票

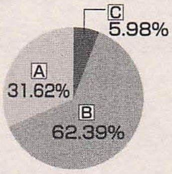
その他の回答

- スワンクリスタル
- PCエンジンDuo-R
- NEOGEO CD
- NEO、バーチャルボーイ
- NEO-GEO
- PCエンジンDuo
- PCエンジン
- バーチャルボーイ
- ゲームボーイミクロ
- PC-FX

Q2 最近、「据え置きゲーム機」と「携帯ゲーム機」のどちらを主にプレイされていますか？

回答数

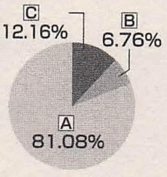
- Ⓐ据え置きゲーム機 ……190票
- Ⓑ携帯ゲーム機 ……365票
- Ⓒ最近ゲームをプレイしない ……………………… 35票



Q3 携帯ゲームをどこでプレイしますか？

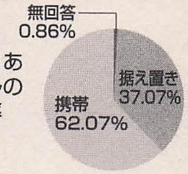
回答数

- Ⓐ自宅 ……300票
- Ⓑ自宅以外の場所 ………25票
- Ⓒ電車などの移動中…… 45票



Q4 最近最もプレイしたタイトルと機種名はなんですか？

Q4で回答のあったタイトルの機種分類比率



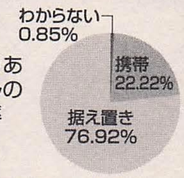
Q4で最も回答が多かったタイトル『ドラゴンクエストIX 天空の守り人』のプレイ時間

- ●50時間未満 ……………………… 20票
- ●50時間以上100時間未満 …… 20票
- ●100時間以上300時間未満 …… 5票
- ●300時間以上500時間未満 … 20票
- ●500時間以上 ……………………… 5票

■その他、御回答の多かったタイトル
（掲載は五十音順）
『Ys SEVEN（イース7）』（PSP）『イナズマイレブン2 驚異の侵略者 ファイア』（DS）『イナズマイレブン2 驚異の侵略者 ブリザード』（DS）『KINGDOM HEARTS 358/2 Days』（DS）『サガ2秘宝伝説』（DS）『サモンナイトX ～Tears Crown～』（DS）『J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J』（PSP）『真・女神転生 ストレンジジャーニー』（DS）『世界樹の迷宮2』（DS）『ディシディア ファイナルファンタジー』（PSP）『テイルズ オブ バーサス』（PSP）『テイルズ オブ ワールド レディアントマイソロジー2』（PSP）『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』（DS）『ファンタシースターポータブル2 スペシャル体験版』（PSP）『ペルソナ3ポータブル』（PSP）『ペルソナ4』（PS2）『ポケットモンスター ハートゴールド』（DS）『ポケットモンスター ソウルシルバー』（DS）『モンスターハンター ポータブル 2ndG』（PSP）『ラブプラス』（DS）『立体ピクロス』（DS）

Q5 これまでプレイしたなかで最も好きなタイトルと機種名はなんですか？

Q5で回答のあったタイトルの機種分類比率



Q5で最も回答が多かったタイトル『モンスターハンター ポータブル 2ndG』のプレイ時間

- ●50時間未満 ……………………… 0票
- ●50時間以上100時間未満 ……… 0票
- ●100時間以上300時間未満 …… 5票
- ●300時間以上500時間未満 …… 0票
- ●500時間以上 ……………………… 30票
- ●覚えていない……………………… 0票

■その他、御回答の多かったタイトル
（掲載は五十音順）
『英雄伝説』シリーズ（複数機種）『おいでよ どうぶつの森』（DS）『大神』（PS2）『KINGDOM HEARTS』シリーズ（複数機種）『サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～』（複数機種）『シャドウハーツ2』（PS2）『スーパーロボット大戦』シリーズ（複数機種）『ゼルダの伝説』シリーズ（複数機種）『大乱闘スマッシュブラザーズX』（Wii）『タクティクスオウガ』（スーパーファミコン）『テイルズ オブ』シリーズ（複数機種）『テトリス』（複数機種）『ドラゴンクエスト』シリーズ（複数機種）『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』（スーパーファミコン）『ファイナルファンタジー』シリーズ（複数機種）『Fallout3』（PS3／Xbox 360）『ペルソナ』シリーズ（複数機種）『ポケットモンスター』シリーズ（複数機種）『モンスターハンター』シリーズ（複数機種）『ロマンシングサガ』シリーズ（複数機種）『ワイルドアームズ』シリーズ（複数機種）

今回は独り言 個人的には意外な結果になったと思いますが……

今回のアンケートでは「Xboxの携帯ゲーム機はほしいですか？」という質問もさせていただきました。これについてはマイクロソフトから何の発表もございませんので、グラフに集計してお見せすることはせず、結果だけ発表させていただきます。ほしいとお答えになった方は約30%弱でした。これは意外に低いと思いますね、個人的には。僕なんかほしくてたまんないですけど。Xbox LIVEとの連動が実現すれば、これまでの携帯ゲーム機にはない遊びが楽しめそうですし。ほしくないと答えられた方の理由は、ゲームハードをこれ以上増やしたくないというものが圧倒的に多かったです。ソフトラインナップが理由じゃないんですね。「PSPとDSを常に持ち歩いている」という方が、意外なくらいにいらっしゃったのも驚きました。僕は商売が商売ですから、カバンの中にはDSi、PSP-3000、PSPgo、iPhone、iPod touchが常に入ってますけど、みなさん、ゲーム雑誌編集者、あるいはゲームライターじゃないですもんねw また、「ネットブックやノートパソコンみたいなものになりそうで、それだったらほしくはない」という御意見があったのも、Xboxというかマイクロソフトならではのことかもしれません。逆に言えば、ゲームに必要な機能だけ強化して、グラフィックチップの分だけちょっと高いネットブックが発売されたらどうなんでしょうね？

さて。それにしても、Q2とQ3の結果は意外でした。最近では携帯ゲーム機の方が遊ばれてるかもなぁ……ということは予想していたのですが、そのプレイ場所として、80%以上の方が自宅を挙げられています。これだけ電車の中で携帯ゲーム機をプレイしている方を見かけるのに、「電車の中などの移動中」と答えられた方は12%です。意外。ただ、この質問については、もうちょっと突っ込んでお聞きした方がよかったかもしれませんね。「なぜ、自宅で携帯ゲーム機をプレイするのか？」ということがわかる質問を用意すべきだったかもしれません。結局はタイトルラインナップ次第ということなのかもしれませんが、この傾向は確実にここ数年で出てきたものだと思います。PSP、DSともに発売から5年ですから。この5年間になにがあったのかということを振り返ってみるのも、この結果の原因を探る手段としては有効ではないかと思ったりするのですが……ん～、やっぱりソフトラインナップに尽きるのでしょうか？（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

次回のアンケートは？

次回のWebアンケートテーマは「2010年のゲーム、ゲーム業界について」です。一年の計は元旦にありなんて言いますから、この時期ならではのテーマで、みなさんの御意見をお聞きしたいと思います。アンケートは電撃オンラインにて公開、〆切は2010年1月5日23時59分予定です。それでは、どうぞ！

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.4

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.227を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入して下さい）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1
⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人
⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中
⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット ⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている
③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う ②おそらく買う
③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう
④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王 ⑤電撃黒魔王 ⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン ⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360 ⑩ファミ通DS＋Wii
⑪ファミ通WaveDVD ⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ ⑭Vジャンプ ⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM ⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 「ファイナルファンタジーXIII」は買いましたか？
①買った
②買ってはいないが、買うつもり
③買っていないし、買わない
④買うかどうか、わからない

13 PS3本体についてお答えください。
①「FF XIII」発売日発表前から持っていた
②「FF XIII」にあわせて買った
③「FF XIII」が発売されたので買うつもり
④「FF XIII」は買わないが、PS3は買うつもり
⑤買うつもりはない

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報
⑥レビュー ⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース ⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している ②接続していない

17 持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む） ②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2 ⑤PSP
⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 今後、特集して欲しいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌告知
④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント
⑦友だちの情報 ⑧インターネットの情報
⑨その他

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報 ⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.346-349の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報を閲覧していますか？
①新作情報 ②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をネットワークにつないだことがありますか？
①ある ②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。ネットワークにつないで何を楽しんでいますか。3つまで教えてください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】北瀬佳範氏
②【特集】ファイナルファンタジーXIII
③【発売直前EXTREME】キングダム ハーツ バース バイ スリープ
④【発売直前EXTREME】バットマン アーカーム・アサイラム
⑤【発売直前EXTREME】リーナのアトリエ ～シュトラールの錬金術士～
⑥【発売直前EXTREME】ゼルダの伝説 大地の汽笛
⑦【ゲームスMANIAX】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑧【ゲームスMANIAX】テイルズ オブ グレイセス
⑨【ゲームスMANIAX】アサシン クリードII
⑩【ゲームスMANIAX】モンスターハンター3(トライ)
⑪【ゲームスMANIAX】電撃モンハン組合（狩られ道亜種）
⑫【ゲームスMANIAX】レフト 4 デッド 2
⑬【ゲームスMANIAX】ときめきメモリアル4
⑭【ゲームスMANIAX】FFCC クリスタルベアラー
⑮【ゲームスMANIAX】ファンタシースターポータブル2
⑯【ゲームスMANIAX】極限脱出 9時間9人9の扉
⑰【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
⑱【ゲームスMANIAX】電撃サガ・アーカイブ
⑲【ゲームスMANIAX】電撃レーシングファクトリー
⑳【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
㉑【ゲームスMANIAX】戦国城めぐり
㉒【ゲームスMANIAX】 Halo 3：ODST
㉓【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストIX
㉔【ゲームスMANIAX】J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6
㉕【ゲームスMANIAX】3Dドットゲームヒーローズ
㉖【連載】初台ゲームほうる
㉗【連載】もぐら商事
㉘【連載】ゲエム懐古録
㉙【連載】ゲームス×コラムス
㉚【連載】Webアンケート
㉛【付録】クイーンズブレイド スパイラルカオス 特製しおり
㉜【特集】機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS
㉝【特集】ガンダムMANIAX
㉞【特報】エストポリス
㉟【特報】ニーア ゲシュタルト／ニーア レプリカント
㊱【特報】絶対ヒーロー改造計画
㊲【特集】スターオーシャン4 ―THE LAST HOPE ― INTERNATIONAL
㊳【話題作】エンジェル ラブ オンライン
㊴【話題作】エンジェル戦記
㊵【話題作】バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ
㊶【話題作】戦国BASARA3
㊷【話題作】ゴッドイーター
㊸【話題作】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
㊹【話題作】ドラゴンクエストVI
㊺【話題作】フェイト／エクストラ
㊻【話題作】タツノコVS.カプコン
㊼【話題作】ラストランカー
㊽【話題作】ゴースト トリック
㊾【話題作】剣闘士 グラディエータービギンズ
㊿【話題作】東京鬼祓師
51【話題作】クイーンズブレイド スパイラルカオス
52【新作PREVIEW】真・戦国天下統一
53【新作PREVIEW】大神伝 ～小さき太陽～
54【新作PREVIEW】スーパーストリートファイターIV
55【新作PREVIEW】バイオハザード5 オルタナティブエディション
56【新作PREVIEW】斬撃のREGINLEIV
57【新作PREVIEW】ボーダーランズ
58【新作PREVIEW】レイトン教授と魔神の笛
59【新作PREVIEW】エンド オブ エタニティ
60【新作PREVIEW】一騎当千XROSS IMPACT
61【新作PREVIEW】ラストリベリオン
62【News Folder】ホットトピックス
63【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
64【News Folder】PlayStation Network
65【News Folder】Xbox LIVE
66【News Folder】ケータイ
67【News Folder】iPhone
68【News Folder】電撃ARCADEゲームス
69【News Folder】電撃PCゲームス
70【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
71【News Folder】ランキング
72【News Folder】レビュー
73【ゲームスPUSH】ロストプラネット2

※※ゲームタイトルは一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.4 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキに御希望のプレゼントの番号を記入して応募してください。当選者は2月発売予定の電撃ゲームス Vol.6誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 1月21日 消印有効

1 『ユグドラ・ユニゾン 〜聖剣武勇伝〜』販促用B2ポスター

（スティング）

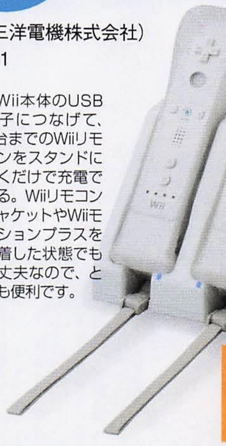


◀DS用ソフト『ユグドラ・ユニゾン』の販促用ポスターを3名様にプレゼントします！ 本作をプレイしている人はもちろん、キャラクターデザインを手がけた、きゆづきさとこ氏のファンの方は、ぜひ応募してください。

3名

2 Wiiリモコン専用USB充電セット

（三洋電機株式会社）
※1

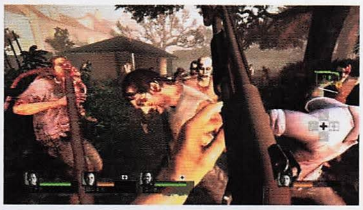


▶Wii本体のUSB端子につなげて、2台までのWiiリモコンをスタンドに置くだけで充電できる。Wiiリモコンジャケットやwiiモーションプラスを装着した状態でも大丈夫なので、とても便利です。

3名

3 『レフト 4 デット 2』 Xbox 360

（エレクトロニック・アーツ）



◀ゾンビに埋め尽くされた街で生き残れ！ マルチプレイでは、チームワークが重要だ。

2名

4 『UFC 2009 UNDISPUTED』

（ユークス）
PS3



◀リアルな総合格闘技アクションで、「UFC」のファイター総勢80人と戦うことができる。

3名

5 『ラ・ピュセル†ラグナロック』

（日本一ソフトウェア） PSP



◀PSP版では新シナリオの「魔王プリエ編」を追加。PS2版をプレイした人も是非！

3名

6 『リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士』

DS （ガスト）



◀『アトリエ』シリーズ最新作を3名にプレゼント！

3名

7 モンスターハンター ハンティングカード コンセプトデッキ テオ・テスカトル

（カプコン）



◀『モンスターハンター』シリーズのカードゲーム「モンスターハンター ハンティングカード」のコンセプトデッキを2名様にプレゼント！ 2種類の「テオ・テスカトル ※」が同梱されています。

2名

8 モンスターハンター ハンティングカード コンセプトデッキ クシャルダオラ

（カプコン）



◀"部位破壊"をテーマにした「コンセプトデッキ クシャルダオラ」を2名様にプレゼント！ すぐに実戦で使えるので、自分のデッキを強くしたい人や、これから「モンスターハンター ハンティングカード」を始めようという人にもオススメです！

2名

電撃ゲームスVol.2 プレゼント当選者 （敬称略）

① 『FINAL FANTASY XIII』店頭用ポスター
石川県 長谷川豊／岩手県 道上佑樹／福岡県 白土大城／山口県 永田麻衣／秋田県 安田幸子

② 東京ゲームショウ2009 カプコンブース配布物セット
山梨県 伊藤隼人／岡山県 山田弥生

③ 『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』パンフレット＋オリジナルPSP用アタッチメント
北海道 今井明日香／大阪府 河本大地／滋賀県 貫志正則／静岡県 石坂優貴／神奈川県 竹内瑞樹

④ 『デッドライジング2』イベントTシャツ
大分県 根笈健太／茨城県 高田美由紀

⑤ 『エクシズ・フォルス』ポスター
新潟県 藤木省吾／群馬県 鳥羽隆敏／福島県 小笠原篤

⑥ 『ルナ〜ハーモニー オブ シルバースター〜』
福井県 酒井大樹／兵庫県 塩田良勝／千葉県 宇都宮美和子

⑦ 『ザ ハウス オブ デッド:オーバーキル』
香川県 西本知弘／山口県 須賀野利治／東京都 木崎香菜

⑧ 『NINJA GAIDEN Σ2』
群馬県 横川晶／岐阜県 大橋智／兵庫県 森垣怜

電撃ゲームス 電撃PlayStation 誕生＋15周年記念 合同プレゼント当選者 （敬称略）

A PlayStation 3 (CECH-2000A)

●池田千恵（北海道） ●外山恵美（山形県） ●土屋知伯（埼玉県） ●小松崎剛（神奈川県） ●坂上充弥（新潟県） ●林義一（大阪府） ●松宮有沙（兵庫県） ●住井佑輔（岡山県） ●小野啓（山口県） ●森上（高知県）

B PSP go

●石川俊介（栃木県） ●川村洋一（東京都） ●柴さやか（東京都） ●森谷泰洋（神奈川県） ●小佐野充子（山梨県） ●河村康佑（新潟県） ●松本英理子（奈良県） ●川勝嘉久（兵庫県） ●山田純嗣（広島県） ●須藤幸政（愛媛県）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。
※1Wiiリモコンは別売りです。





機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS
ネクストプラス

DENGEKI GAMES PRESENTS
GUNDUM NEXT WAVE

電撃ゲームスが全力で贈るガンダム特別企画！　前半はPSP『ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS』の攻略記事を、後半はガンダム作品の歴史をお届けしていく！

CONTENTS　PAGE

機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS

PSP　発売中（12月3日）
ACT
- バンダイナムコゲームス
- ¥6,279（税込）
- プレイ人数：1～4人／メディアインストール対応

戦いの門はすでに開かれた。この熱き闘いに乗り遅れるな――



ガンダムによる「VS.（対戦）」は、さらなるSTAGEへ!!

発売以来、ガンダムファンを熱狂させ続けている『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS』。本企画では、基本攻略に加えて、操作可能な全MSの機体別攻略を収録。いざ、ガンダム達が交錯する戦いの饗宴へ！

WHAT'S NEXT-PLUS? ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUSとは何か

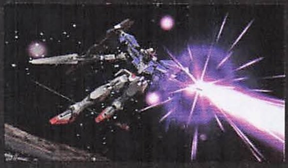
アーケードで好評稼働中の『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』のPSP版にあたる本作。新たに「NEXTダッシュ」が搭載されて、より高速の戦闘を楽しめるようになり、新機体の参戦といった要素も追加された。本企画では、上記の内容や右にあげたような魅力が満載である本作の基本攻略と、全操作可能MSのワンポイント攻略＆データ集をお届けしていく！



▲『VS.』シリーズ最大規模のタッグバトルがついに開幕。豊富なMSから1機を選び、パートナーと力を合わせて頂点を目指せ！

01 60機以上のMSが登場!!

テレビ放映版、劇場版、OVA、小説の数ある「ガンダム」作品群から、計60機以上のMSが参戦する。本作では、アーケード版には登場しなかったMSも使用できるようになったほか、敵となる巨大MAも新規の機体が登場する！



◀「機動戦士ガンダム00」からは、ダブルオーライザーらが緊急参戦！

02 NEXTダッシュによる高速戦闘が展開!!

⊗ボタンを2回押して発動できるNEXTダッシュは、射撃や格闘といった攻撃のスキを打ち消し、次の動作へと素早く移行する画期的なアクションだ。これを駆使したバトルで、より攻撃や回避の駆け引きが熱くなる！



◀NEXTダッシュを活用すれば、プレイヤーが独自に連続攻撃を編み出せる。

03 やり込める「NEXT-PLUSモード」!!

4機のMSでチームを編成し、250以上ものミッションに挑むPSP版のオリジナルモード。新たなMSを購入したり、チームのMSをカスタマイズして強化していくという育成的な要素もある。クリアすると、さまざまな特典が！



◀特定の条件を満たすと出現する、超難関のミッションも存在。

04 仲間との熱い通信対戦!!

『VS.』シリーズのウリであるプレイヤー同士による通信対戦は本作でも健在（4人まで参加可能）。また、「NEXT-PLUSモード」内での通信対戦では、モード内で習得するスキルを用いた、特殊なバトルも楽しめる！



◀ハンデを細かく設定できるので、初心者から上級者まで楽しめる！

GUNDAM VS. GUNDAM NEXT PLUS

Mobile Suite Guide 01

ここでは、編集部がイチオシするダブルオーライザーを中心に、各MSのデータとワンポイント攻略を収録。また、バトルの基本となる戦闘テクニックもピックアップして解説している。

❶……メイン射撃
❷……格闘
❸……サブ射撃
❹……特殊射撃
❺……特殊格闘
❻……モビルアシスト

機動戦士ガンダム



RX-78
ガンダム
COST:2000
PILOT:アムロ・レイ

❶ビーム・ライフル ❹ビーム・ジャベリン【投擲】
❷ビーム・サーベル ❺ビーム・ジャベリン
❸ハイパー・バズーカ ❻Gファイター

メイン射撃の使い勝手がよく、格闘も強力。バランスよく射撃&格闘を行え！



RX-77
ガンキャノン
COST:1000
PILOT:カイ・シデン

❶ビーム・ライフル ❹キャノン砲【乱射】
❷格闘 ❺岩投げ
❸キャノン砲 ❻ガンペリー

特殊格闘は攻撃判定が大きい。遠距離攻撃でプレッシャーをかけていこう。



RX-75
ガンタンク
COST:1000
PILOT:ハヤト・コバヤシ

❶キャノン砲 ❹コア・ファイター特攻
❷ボップミサイル ❺—
❸砲撃モード ❻Gスカイ・イージー

射程距離が長く、メイン射撃が強力。タッグのサポート役が適任だろう。



MS-06S
シャア専用ザク
COST:1000
PILOT:シャア・アズナブル

❶ザク・マシンガン ❹クラッカー
❷ヒート・ホーク ❺通常の3倍
❸ザク・バズーカ ❻ドップ

移動速度が上昇する「通常の3倍」により、高コスト機と互角のスピードに！



MS-09
ドム
COST:1000
PILOT:ガイア

❶ジャイアント・バズ ❹—
❷ヒート・サーベル ❺ホバー走行
❸拡散ビーム砲 ❻ジェット・ストリーム・アタック

モビルアシスト後は、中距離でメイン射撃→NEXTダッシュ→メイン射撃だ。



MSM-04
アッガイ
COST:1000
PILOT:アカハナ

❶バルカン ❹アッガイ隊 同時攻撃
❷クロー ❺アッガイ隊 呼出
❸ロケットランチャー ❻ゾック

モビルアシストでけん制しつつ、特殊格闘を当てて敵の移動速度を低下させろ！



MSN-02
ジオング
COST:2000
PILOT:シャア・アズナブル

❶腕部ビーム砲 ❹メガ粒子砲
❷有線式アーム ❺ホバーモード
❸アーム射出 ❻ゲルググ

広範囲に攻撃できるメイン射撃と、敵の死角を突くサブ射撃を中心に戦おう。

機動戦士Zガンダム



MSZ-006
Zガンダム
COST:2000
PILOT:カミーユ・ビダン

❶ビーム・ライフル ❹ハイパー・メガ・ランチャー
❷ビーム・サーベル ❺急速変形
❸グレネードランチャー ❻メタス

僚機が撃墜されると発動する「体を通して出る力」状態では、強引に攻めろ！



RX-178
ガンダムMk-II
COST:2000
PILOT:エマ・シーン

❶ビーム・ライフル ❹武装切替
❷ビーム・サーベル ❺リロード
❸バルカン ❻リック・ディアス

スーパーガンダムに換装したら、メイン射撃で敵をダウンさせるとよい。



MSN-00100
百式
COST:2000
PILOT:クワトロ・バジーナ

❶ビーム・ライフル ❹メガ・バズーカ・ランチャー
❷ビーム・サーベル ❺当身
❸クレイ・バズーカ ❻リック・ディアス

撃墜されたときに耐久力が回復する「復活」を頼りにして戦うことが可能。



AMX-004
キュベレイ
COST:3000
PILOT:ハマーン・カーン

❶ビーム・ガン ❹ファンネル一斉射撃
❷ビーム・サーベル ❺ビーム・サーベル【連続突き】
❸ファンネル ❻ガザC

方向キー⬇格闘の「プレッシャー」で敵をスタンさせて、そのスキに攻撃！



RX-178
ガンダムMk-II(カミーユ機)
COST:1000
PILOT:カミーユ・ビダン

❶ビーム・ライフル ❹シールド・ミサイル
❷ビーム・サーベル ❺格闘
❸ハイパー・バズーカ ❻ガンダムMk-II

メイン&サブ射撃はリロードできるので、射撃主体で戦うとよいだろう。



PMX-003
ジ・O
COST:2000
PILOT:パプティマス・シロッコ

❶ビーム・ライフル ❹機動覚醒
❷ビーム・ソード ❺強襲覚醒
❸隠し腕ガード ❻ボリノーク・サマーン

3種類の「覚醒」を持つ。覚醒ゲージMAX時に撃墜されると「復活」できる。

機動戦士ガンダムZZ



MSZ-010
ZZガンダム
COST:2000
PILOT:ジュドー・アーシタ

❶ダブル・ビーム・ライフル ❹ミサイルランチャー
❷格闘 ❺スクリューパイルドライバー
❸ダブルキャノン ❻メガライダー

特殊射撃で弾幕を張ってけん制しながら、格闘や特殊格闘を決めていこう！



AMX-004-2
キュベレイMk-II
COST:1000
PILOT:エルピー・プル

❶ビーム・ガン ❹ファンネルモード
❷ビーム・サーベル ❺連続斬り
❸ファンネル ❻バウ

サブ射撃で敵の様子をうかがい、回避行動後のスキを狙って攻撃を当てよう。



AMX-103
ハンマ・ハンマ
COST:2000
PILOT:マシュマー・セロ

❶ビーム砲 ❹メガ粒子砲付きシールド
❷ビーム・サーベル ❺有線式アーム【捕縛】
❸有線式アーム ❻ガザD

敵の両側面から攻撃を行うサブ射撃などで、中距離からトリッキーに攻めろ！



AMX-004-3
キュベレイMk-II(プルツー機)
COST:2000
PILOT:プルツー

❶ビーム・ガン ❹ファンネル一斉射撃
❷ファンネル射出 ❺ファンネル一斉射撃
❸ファンネル射撃 ❻バウ

格闘できないぶん、攻撃射程が長い。ファンネル放出とメイン射撃で攻めよう。

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア



RX-93
νガンダム
COST:3000
PILOT:アムロ・レイ

❶ビーム・ライフル ❹ハイパー・バズーカ
❷ビーム・サーベル ❺連続パンチ
❸フィン・ファンネル ❻リ・ガズィ

弾数の多いメイン射撃とサブ射撃を軸に、絶え間なく攻撃を繰り出せ！



MSN-04
サザビー
COST:2000
PILOT:シャア・アズナブル

❶ビーム・ショットライフル ❹ロンド・ベルの核弾頭迎撃
❷ビーム・トマホーク ❺ビーム・サーベル【連続斬り】
❸ファンネル ❻ヤクト・ドーガ

サブ射撃でけん制しつつ、メイン射撃を当てる。中距離では特殊射撃が強力！

機動戦士ガンダムF91



F-91
ガンダムF91
COST:2000
PILOT:シーブック・アノー

❶ビーム・ライフル ❹"ヴェスバーモード"に切替
❷ビーム・サーベル ❺質量を持った残像
❸ビーム・ランチャー ❻ヘビーガン

特殊格闘のあとは射撃武器の連射が可能となるので、これで攻勢に打って出よう。



XM-07
ビギナ・ギナ
COST:1000
PILOT:セシリー・フェアチャイルド

❶ビーム・ライフル ❹ビーム・ランチャー
❷ビーム・サーベル ❺ショットランサー【突き】
❸ショットランサー ❻ベルガ・ギロス

サブ射撃で敵をスタンさせて射撃や格闘などの攻撃につなげていこう。

機動戦士Vガンダム



LM314V21
V2ガンダム
COST:3000
PILOT:ウッソ・エヴィン

❶ビーム・ライフル ❹"アサルトバスター"に換装
❷ビーム・サーベル ❺光の翼
❸マルチプルランチャー ❻ガンブラスター

特殊射撃でアサルトバスター形態となり、高威力の武器を駆使するとよい。



LM312V04
ヴィクトリーガンダム
COST:1000
PILOT:ウッソ・エヴィン

❶ビーム・ライフル ❹両パーツ射出
❷ビーム・サーベル ❺ボトム・リム射出
❸トップ・リム射出／合体 ❻ガンイージ

メイン射撃とサブ射撃で攻めよう。自機を守るモビルアシストも便利だ。



ZM-S24G
ゲドラフ
COST:2000
PILOT:カテジナ・ルース

❶ビーム・ライフル ❹ミサイルポッド
❷ビーム・サーベル ❺アインラッド振り回し
❸ビーム・キャノン ❻ゾロ

チャージ格闘で突進モードになり、体ごと敵にぶつかってダメージを与えよう！

BATTLE TECHNIQUE 1 ステップ&NEXTダッシュ

回避と移動には欠かせない!!

歩行速度が遅い本作では、移動&回避にNEXTダッシュやステップを使うのが基本。NEXTダッシュは高速移動が可能なので、敵への急接近の際に使える。ステップは移動距離は短いが、誘導性の高い攻撃をかわせる。主に前者は移動、後者は回避に使うとよいだろう。





◀▲どちらも使用後には、大きなスキが生まれる。敵がこれらの行動をとったら、そのスキを狙って攻撃だ！





◀GNソードⅡ時のチャージ射撃は、発射時に方向キー⬅or➡を入力することで、ビームを拡散させられる。




GNソードⅢでの格闘は広範囲かつ強力無比!!

▶GNソードⅡ時に方向キー⬇格闘を入力すると、GNソードⅢへと移行する。攻撃と武装切り替えを同時に行えるのだ！

機動戦士ガンダム00

GN-0000+GNR-010 ダブルオーライザー

COST:3000
PILOT:刹那・F・セイエイ

❶GNソードⅡ・ライフルモード
❷GNソードⅡ
❸GNソードⅡ・ライフルモード【高出力】
❹武装切替
❺トランザムシステム
❻セラヴィーガンダム

特殊射撃により、武装を射撃型のGNソードⅡか格闘型のGNソードⅢに切り替えられるので、敵との距離に合わせてこれらを使い分けよう。また、トランザムシステムを発動させると機体が赤く輝いて機体性能がアップし、敵の攻撃を無効化する。ちなみに、武装によって特殊格闘が専用の攻撃に変化するのも特徴の1つである。

▼トランザムシステムは発動時にスキが生じる。敵に狙われないよう、注意したい。




◀GNソードⅢ時の特殊格闘は、「トランザム格闘」に。ヒットしたら特殊格闘を連打して、ダメージを稼げ！

トランザムシステム

▶GNソードⅡ時の特殊格闘は、巨大なビームを振り下ろす攻撃だ。中距離の敵へ奇襲として使える。



▶トランザムシステム発動中は無敵になるので、攻めまくれ！



機動武闘伝Gガンダム



GF13-017NJⅡ ゴッドガンダム

COST:3000
PILOT:ドモン・カッシュ

❶ゴッドスラッシュ
❷格闘
❷バルカン
❹居合い構え
❺爆熱ゴッドフィンガー
❻ガンダムマックスター

格闘の連打がとにかく強力。モビルアシストでけん制しつつ、格闘を当てていこう。



GF13-001NHⅡ マスターガンダム

COST:2000
PILOT:東方不敗

❶マスタークロス
❷格闘
❸ダークネスフィンガー
❹十二王方牌大車併
❺酔舞再現江湖デッドリーウェイブ
❻デスビースト

特殊射撃は、敵の移動速度を低下させる。それを当てて格闘を決めていこう。



GF13-017NJ シャイニングガンダム

COST:2000
PILOT:ドモン・カッシュ

❶シャイニングショット
❷格闘
❸バルカン
❹スーパーモード
❺シャイニングフィンガー
❻ドラゴンガンダム

スーパーモード時は特殊射撃を入力して、巨大なビームソードで攻撃しよう！



GF13-050NSW ノーベルガンダム

COST:2000
PILOT:アレンビー・ビアズリー

❶ノーベルフラフープ
❷格闘
❸ゴッドフィンガー
❹バーサーカーシステム
❺ビームリボン
❻マンダラガンダム

バーサーカーシステム時は機動性＆攻撃力がアップ。ここで勝負をかけよう！



GF13-021NG ガンダムシュピーゲル

COST:2000
PILOT:シュバルツ・ブルーダー

❶メッサーグランツ
❷シュピーゲルブレード
❸アイアンネット
❹分身の術
❺シュトゥルム・ウント・ドランク
❻ライジングガンダム

メイン射撃を軸に格闘を当てよう。乱戦時は攻撃範囲の広い特殊格闘が有効。

新機動戦記ガンダムW



XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロ

COST:3000
PILOT:ヒイロ・ユイ

❶バスターライフル
❷ビームサーベル
❸マシンキャノン
❹ツインバスターライフル
❺ビームサーベル【回転斬り】
❻ヴァイエイト

チャージ射撃が強力。攻撃中のスキは大きいが、攻撃範囲が広く使いやすい。



XXXG-01D2 ガンダムデスサイズヘル

COST:2000
PILOT:デュオ・マックスウェル

❶バスターシールド
❷ツインビームサイス
❸アクティブクローク
❹ハイパージャマー
❺ツインビームサイス【居合い斬り】
❻ガンダムサンドロック改

特殊射撃により、敵の攻撃の誘導性を打ち消しつつ、接近→格闘を狙おう。



XXXG-01H2 ガンダムヘビーアームズ改

COST:2000
PILOT:トロワ・バートン

❶ビームガトリング
❷マイクロミサイル
❸ガトリング
❹一斉射撃
❺月面宙返り
❻メリクリウス

モビルアシストを使用しつつ、中～遠距離をキープして射撃に徹しよう。

新機動戦記ガンダムW



OZ-13MS ガンダムエピオン

COST:3000
PILOT:ミリアルド・ピースクラフト

❶ヒートロッド
❷ビームソード
❸ヒートロッド【打ち上げ】
❹ホーミングダッシュ
❺ビームソード【高速斬り】
❻ビルゴⅡ

敵の射撃を無効化するモビルアシストを使って敵に近づき、格闘を決めろ！



OZ-00MS トールギス

COST:2000
PILOT:ゼクス・マーキス

❶ドーバーガン
❷ビームサーベル
❸ミサイルポッド
❹ドーバーガン【照射】
❺スーパーバーニア【下降】
❻エアリーズ

メイン射撃の誘導性が低いので、モビルアシストからの各種射撃で攻めよう。

新機動戦記ガンダムW Endless Waltz



XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロカスタム

COST:3000
PILOT:ヒイロ・ユイ

❶バスターライフル
❷ビームサーベル
❸マシンキャノン
❹飛翔
❺ビームサーベル
❻ガンダムデスサイズヘルカスタム

チャージ射撃が強力。最大の3段階まで溜めると、爆風の広がる射撃になる。

BATTLE TECHNIQUE 2 キャンセル 攻撃の手数を増やすコンビネーションの1つ

射撃や格闘の直後に、サブ射撃や特殊射撃を入力することで連続して攻撃するテクニック。手数を増やせるだけでなく、射撃などの攻撃がヒットしたあとであれば高確率で連続ヒットし、ダメージアップも狙える。ただ、攻撃後のスキが大きくなるので、このスキはNEXTダッシュを使って打ち消そう！

▼初弾のメイン射撃が発射されたのを確認してから、続けてサブ射撃を入力！




▲メイン射撃のモーションをキャンセルして、サブ射撃を繰り出す。ただし、キャンセル後の攻撃には誘導性がないため、これを外すと逆にピンチに陥りかねない。

GUNDAM VS. GUNDAM NEXT PLUS

Mobile Suite Guide 02

前のページに引き続き、電撃ゲームスがオススメするガンダムエクシアと、ガンダムヴァーチェを中心にMSを紹介。さらに、NEXTダッシュの活用法の基礎編と応用編を伝授しよう!!

❶……メイン射撃
❷……格闘
❸……サブ射撃
❹……特殊射撃
❺……特殊格闘
❻……モビルアシスト

新機動戦記ガンダムW Endless Waltz



XXXG-01S2 ガンダムナタク COST:2000 PILOT:張 五飛

❶ドラゴンハング ❷ツインビームトライデント ❸ツインビームトライデント【投擲】 ❹ドラゴンハング【捕縛】 ❺ツインビームトライデント ❻サーペント

方向キー⬅or➡格闘の攻撃の出が早い。接近戦ではこれを頼りに戦うとよい。

機動新世紀ガンダムX



GX-9901-DX ガンダムDX(ダブルエックス) COST:3000 PILOT:ガロード・ラン

❶DX専用バスターライフル ❷ハイパービームソード ❸ヘッドバルカン／ブレストランチャー ❹ツインサテライトキャノン ❺格闘 ❻Gファルコン

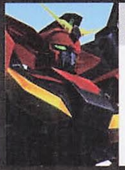
モビルアシストは1回しか使えないが、威力の高い攻撃なので狙っていこう。



GX-9900 ガンダムX COST:3000 PILOT:ガロード・ラン

❶シールドバスターライフル ❷ビームソード ❸ショルダーバルカン ❹サテライトキャノン ❺"ディバイダー"に換装 ❻GXビット

サテライトキャノンを狙いつつ、ディバイダーに換装して戦うのが基本だ。



NRX-0013 ガンダムヴァサーゴ COST:2000 PILOT:シャギア・フロスト

❶クロービーム砲 ❷ストライククロー ❸ストライクシューター ❹メガソニック砲 ❺ガンダムアシュタロンのアトミックシザーズ ❻ドートレス

敵の動きを止める特殊格闘を当ててから、特殊射撃や各種格闘を狙うとよい。

∀ガンダム



System-∀99/WD-M01 ∀ガンダム COST:3000 PILOT:ロラン・セアック

❶ガンダムハンマー ❷ビームサーベル ❸ミサイル ❹ビームライフル ❺ガンダムハンマー【3連】 ❻フラット

耐久力200以下で「月光蝶」が発動。攻撃力が大幅上昇するので逆転を狙え!!



Concept-X 6-1-2 ターンX COST:3000 PILOT:ギム・ギンガナム

❶ビームライフル ❷ビームサーベル ❸脚部メガ粒子砲 ❹分離攻撃 ❺ワイヤークロー ❻マヒロー

方向キー⬅or➡特殊射撃はオールレンジ攻撃。これで敵を一気に追い詰めろ！



AMX-109 カプル COST:1000 PILOT:ソシエ・ハイム

❶ハンドガン ❷クロー ❸ミサイル ❹一斉射撃 ❺パンチモード ❻ヒップヘビー

サブ射撃を行いつつ敵との間合いを詰めたら、方向キー⬅or➡格闘を当てよう！

機動戦士ガンダムSEED



ZGMF-X10A フリーダムガンダム COST:3000 PILOT:キラ・ヤマト

❶ビームライフル ❷ビームサーベル ❸プラズマ収束ビーム砲 ❹S.E.E.D. ❺ダッシュ突き ❻ストライクルージュ

特殊射撃はブーストゲージが全回復&持続性がアップ。使用後はチャンス！

BATTLE TECHNIQUE 3 NEXTダッシュ 基本編

高速戦闘による駆け引きが展開!!

NEXTダッシュは攻撃のスキをキャンセルできる行動で、攻撃直後に再び攻撃&回避を可能とする。この行動はブーストゲージを消費するため、ゲージが0になると使用できない。対戦中はゲージの残量を常に確認しておき、いつ攻撃&回避に使用するかを考えておこう。





◀▲連続で格闘攻撃を当てている途中に、NEXTダッシュを入力。そうすると、格闘がキャンセルされて、次の行動へ移行できるのだ。



▶NEXTダッシュの直後に、百式のサブ射撃であるクレイ・バズーカが炸裂。本来ならつながりにくい攻撃をつなげられるので、攻撃の連係や戦術の幅が広がる。



▼モビルアシストの射撃は、非常に弾が速い。誘導性がない直線的な射撃だが、中距離からでも当てやすい！





GNソードにより立ちはだかる敵を蹴散らせ!

▲射撃が使いやすくクセがない。格闘機の入門機として非常に優秀だ。

機動戦士ガンダム00

GN-001 ガンダムエクシア COST:2000 PILOT:刹那・F・セイエイ

❶GNソード・ライフルモード ❷GNソード ❸GNビームダガー ❹トランザムシステム ❺GNソード【回転斬り】 ❻ガンダムデュナメス

格闘を得意とする機体だが、使いやすいメイン射撃や性能のいいモビルアシストがあるので、中距離における射撃のさし合いもこなせる。接近戦では、空中格闘や攻撃の出が速い方向キー⬅or➡格闘などで応戦しよう。注目すべきはトランザムシステムで、これの発動後は通常の格闘の威力が上昇し、連続攻撃の回数も増える。



▲トランザムシステムは1度の出撃につき1回しか行えないが、発動中の攻撃力と機動力が爆発的に上昇!!



▲トランザム中は、僚機の援護を受けつつ敵に格闘を決めろ!!

▼トランザム終了時に、スキが発生。このときはNEXTダッシュが使えないので、終了前に障害物の陰に入ろう。



トランザムシステム



▲溜め時間は長いが、ビームが太いので当てやすい。

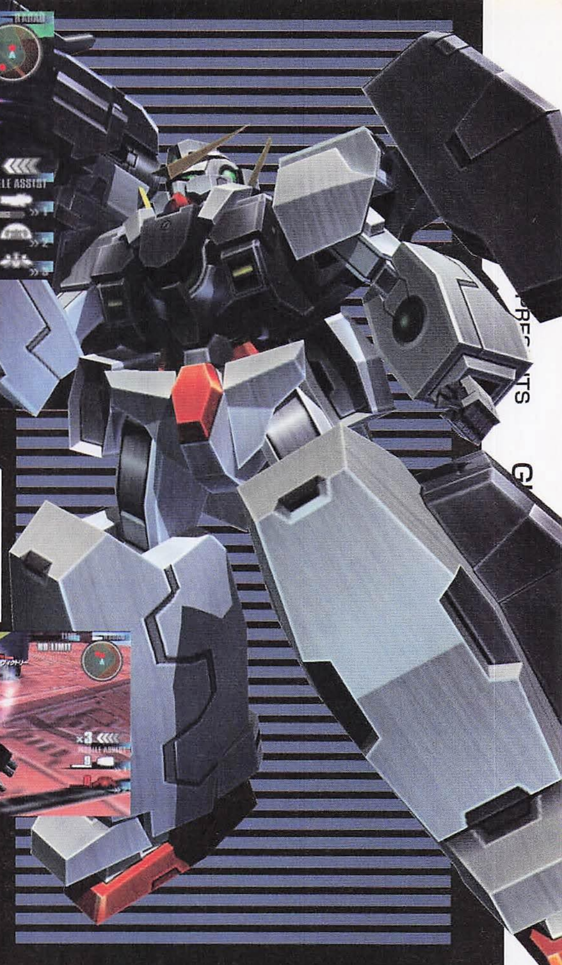




▲特殊格闘のGNフィールドは、ほとんどの射撃と格闘を防ぐ行動。装甲をつけたままの状態は格闘が弱いので、敵に接近戦に持ち込まれそうなときにこれを使おう。

大口径&高威力を誇るチャージ射撃が炸裂!!

▶メイン射撃は一撃で敵をダウンさせられるので、中～遠距離のけん制としても有効。



機動戦士ガンダム00

GN-005
ガンダムヴァーチェ

COST:2000
PILOT:ティエリア・アーデ

❶GNバズーカ
❷GNキャノン【片方】
❸GNキャノン【両方】
❹アーマーパージ
❺GNフィールド
❻ガンダムキュリオス

初期状態では遠距離射撃に特化したMSだが、装甲をパージしてナドレになると戦法が一変。ヴァーチェ時は機動力が低いが、ダウン属性の高いメイン射撃や高火力のチャージ射撃がウリとなる。これに対して、ナドレ時は機動力がアップし、近～中距離戦に特化している。また、トライアルシステムという敵の動きを止める攻撃も使用できる。



▶ガンダムヴァーチェの本体であるナドレは機動性に優れる。また、メイン射撃の装弾数が増えるので、射撃によるけん制はもちろん、ダメージ稼ぎも狙える！



ナドレ

▲サブ射撃は自機の近くのMSをスタンさせる。ここで格闘を狙え！



◀ナドレ時は、格闘のパターンが豊富になる。接近戦になったら機動性を生かして格闘で応戦しよう！

機動戦士ガンダムSEED



GAT-X105
ストライクガンダム
COST:2000
PILOT:キラ・ヤマト

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸バルカン
❹ストライカーパック換装
❺キック
❻メビウス・ゼロ

特殊射撃でパックの換装が可能。敵との距離に応じてパックを換えよう。



GAT-X303
イージスガンダム
COST:1000
PILOT:アスラン・ザラ

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸シールド【投擲】
❹スキュラ
❺変形捕縛
❻ブリッツガンダム

誘導性の高いモビルアシストを使いつつ、威力の高い特殊射撃を狙っていこう！



GAT-X102
デュエルガンダム アサルトシュラウド
COST:1000
PILOT:イザーク・ジュール

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸ミサイルポッド
❹アーマーパージアタック
❺ビームサーベル【回転斬り】
❻バスターガンダム

チャージ射撃の弾速が速い。メイン射撃→チャージ射撃という攻撃が有効！



ZGMF-X13A
プロヴィデンスガンダム
COST:2000
PILOT:ラウ・ル・クルーゼ

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸ドラグーン射出
❹ドラグーン射出
❺ドラグーンモード
❻ゲイツ

優秀なサブ射撃と格闘があるので、メイン&サポートのどちらもこなせる。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY



ZGMF-X42S
デスティニーガンダム
COST:3000
PILOT:シン・アスカ

❶ビームライフル
❷ビームソード
❸ビームブーメラン
❹残像ダッシュ
❺パルマ フィオキーナ
❻レジェンドガンダム

近～中距離に特化した攻撃を数多く持つ。特に、残像ダッシュからの格闘が強力！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY



ZGMF-X56S
インパルスガンダム
COST:2000
PILOT:シン・アスカ

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸ビームライフル【反射】
❹分離攻撃
❺対艦刀
❻ガナーザクウォーリア

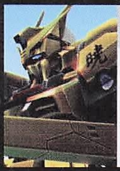
メイン射撃&格闘が優秀。格闘の3回目をキャンセルしての特殊格闘が強い。



ZGMF-X20A
ストライクフリーダムガンダム
COST:3000
PILOT:キラ・ヤマト

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸スーパードラグーン
❹S.E.E.D.
❺ビームサーベル【斬り抜け】
❻∞ジャスティスガンダム

特殊射撃の発動後のチャージ射撃は広範囲に及ぶので、うまく活用しよう！



ORB-01
アカツキ
COST:2000
PILOT:ムウ・ラ・フラガ

❶ビームライフル
❷ビームサーベル
❸バルカン
❹パック換装
❺ヤタノカガミ
❻ムラサメ

パック換装後のシラヌイモードはサブ射撃でバリアを張れるので、粘り強く戦える。

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



MS-06FZ
ザク改
COST:1000
PILOT:バーナード・ワイズマン

❶マシンガン
❷ヒート・ホーク
❸ハンドグレネイド【時限】
❹ハンドグレネイド
❺ハンドグレネイド【起爆】
❻ハイゴッグ

サブ射撃後の特殊格闘でハンドグレネイドを起爆させ、その爆風で攻撃！



RX-78NT-1
アレックス
COST:1000
PILOT:クリスチーナ・マッケンジー

❶バルカン
❷ビーム・サーベル
❸バルカン
❹チョバムアーマーパージ
❺ボディーアタック
❻ジム・スナイパーII

特殊射撃はパージした破片に攻撃判定がある。格闘→特殊射撃→格闘が有効。



MS-18E
ケンプファー
COST:1000
PILOT:ミハイル・カミンスキー

❶ジャイアント・バズ
❷ショットガン
❸チェーン・マイン
❹強襲ダッシュ
❺ビーム・サーベル
❻ズゴックE

接近戦では強襲ダッシュを利用して、格闘×3やサブ射撃をたたき込もう！

BATTLE TECHNIQUE 4 NEXTダッシュ 応用編① NEXTダッシュでコンビネーションを作れ!!

NEXTダッシュを利用した連続攻撃は、射撃や格闘のあとのスキをNEXTダッシュで解消し、さらに射撃や格闘を入力していくのが基本。また、敵が離れていれば射撃、近ければ格闘というように、距離によって攻撃を変えるのも大事だ。残弾の温存や、ダメージのアップにもつながるので、積極的にNEXTダッシュを攻撃に取り入れよう!!

NEXTダッシュを利用したコンビネーション一例

メイン射撃 → メイン射撃 → メイン射撃／格闘／サブ射撃／特殊射撃／など……
格闘 → 格闘 → メイン射撃／格闘／サブ射撃／特殊射撃／など……
（メイン射撃 → 格闘、格闘 → メイン射撃）

※: →はNEXTダッシュを使用する



▲NEXTダッシュを繰り出して敵の近くに潜り込めたら、複数回ヒットする格闘を繰り出し、大ダメージを狙うとよい。あらかじめ自機の攻撃の特徴を把握しておき、有利な距離を保つのも肝心。

GUNDAM VS. GUNDAM NEXT PLUS

Mobile Suite Guide 03

ここでは、前ページから引き続いて編集部がプッシュするリボーンズガンダムを中心に各機体を解説しよう。また、NEXTダッシュ応用編解説の第2弾として、その回避術もあわせて掲載！

❶……メイン射撃
❷……格闘
❸……サブ射撃
❹……特殊射撃
❺……特殊格闘
❻……モビルアシスト

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



RX-78GP01/RX-78GP01Fb ガンダム試作1号機&フルバーニアン

COST:1000／2000
PILOT:コウ・ウラキ

❶マシンガン
❷ビーム・サーベル
❸バルカン
❹一斉射撃
❺特殊ジャンプ
❻ジム・キャノンII

出撃時と再出撃時で機体が変化。後者の場合はチャージ射撃を使える！



RX-78GP02A ガンダム試作2号機

COST:2000
PILOT:アナベル・ガトー

❶バルカン
❷ビーム・サーベル
❸キック
❹アトミック・バズーカ
❺急上昇～空中浮遊
❻ザメル

最大級の威力を誇る特殊射撃により、複数の敵を巻き込んで一気に撃破せよ！



RX-78GP03S ガンダム試作3号機

COST:2000
PILOT:コウ・ウラキ

❶フォールディング・バズーカ
❷ビーム・サーベル
❸左・コンテナミサイル
❹右・コンテナミサイル
❺爆導索
❻ジム・カスタム

メイン射撃をキャンセルして特殊射撃を撃ち、弾幕を作るようにして戦え！

機動戦士ガンダム 第08MS小隊



RX-79(G)Ez8 ガンダムEz8

COST:1000
PILOT:シロー・アマダ

❶ビーム・ライフル
❷ビーム・サーベル
❸ミサイルランチャー
❹武装切替
❺倍返しだぁ!!!
❻陸戦型ガンダム

陸戦型ガンダムの強化版。威力の高い特殊格闘をすべてヒットさせたい。

機動戦士ガンダム 第08MS小隊



RX-79(G) 陸戦型ガンダム

COST:1000
PILOT:シロー・アマダ

❶100mmマシンガン
❶格闘
❸ミサイルランチャー
❹武装切替
❺リロード
❻ホバートラック

特殊射撃で武装を180mmキャノンに切り替え、メイン射撃で攻めよう。



MS-07B-3 グフ・カスタム

COST:1000
PILOT:ノリス・パッカード

❶75mmガトリング砲
❷ヒート剣
❸ヒート・ロッド
❹ヒート・ロッド【移動】
❺ヒート・ロッド【移動】
❻マゼラ・アタック

モビルアシストや特殊格闘を行いつつ敵との距離を詰め、格闘を当てよう。

機動戦士ガンダムUC



RX-0 ユニコーンガンダム

COST:3000
PILOT:バナージ・リンクス

❶ビーム・マグナム
❷格闘
❸ハイパー・バズーカ
❹NT-Dシステム
❺リロード
❻リゼル

特殊射撃によるデストロイモードの格闘は高威力なので、確実に決めたい。



NZ-666 クシャトリヤ

COST:3000
PILOT:マリーダ・クルス

❶ビーム・ガン
❷ビーム・サーベル
❸ファンネル
❹拡散メガ粒子砲
❺隠し腕
❻ギラ・ズール

チャージ射撃は溜め時間が短く、撃ちつつ方向を変えられるので活用しよう。

BATTLE TECHNIQUE 5 NEXTダッシュ 応用編②

NEXTダッシュを使った回避術をマスター!!

チャージ射撃や特殊射撃などの攻撃中に大きなスキができる攻撃を使うと、タイミングによっては敵から一方的に攻撃されてしまう。そういった場合はやられる前にNEXTダッシュを入力し、攻撃を中断して回避しよう。また、攻撃の出が遅い一部の攻撃の場合は、攻撃が出る前でもNEXTダッシュに移行できる。危険を感じたらすぐに回避するのが得策だ。

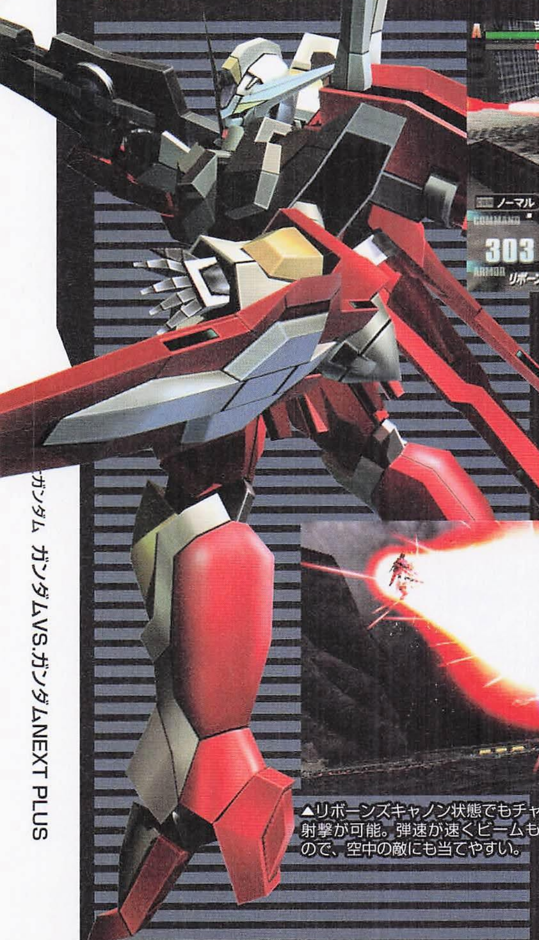


◀照射タイプの射撃は、射撃中にブーストゲージを消費。NEXTダッシュぶんのゲージは温存しよう。



危険を感じたらNEXTダッシュ！

▶格闘中は正面以外の敵に狙われやすい。警告マーカーに気を配り、NEXTダッシュの準備を。





▲トランザムシステムは1度の出撃につき1回だけ使用することができる。



▶格闘は大振りだが、比較的攻撃の出が速い。そのなかでも方向キー ⬅or➡格闘の使い勝手がよく、接近戦において最も頼れる。



穴のない完全武装で敵を追い詰めろ!!

◀メイン射撃はビームが太く、攻撃判定が大きいため、敵にヒットさせやすい。

機動戦士ガンダム00

GB-0000G/C リボーンズガンダム

COST:3000
PILOT:リボンズ・アルマーク

❶GNバスターライフル
❷大型GNビームサーベル
❸小型GNフィンファング
❹トランザムシステム
❺リボーンズキャノン
❻ガデッサ

リボーンズガンダムとリボーンズキャノンの2つの状態を切り替えて戦うMS。前者は射撃&格闘に優れた万能機で、誘導性の高いサブ射撃でけん制しつつ、射撃や格闘で敵を仕留める。後者は空中を浮遊しつつ攻撃できるほか、メイン射撃を連射できる。なお、トランザムシステム発動後の特殊射撃は、命中率の高いオールレンジ攻撃となる。



▲リボーンズキャノン状態でもチャージ射撃が可能。弾速が速くビームも太いので、空中の敵にも当てやすい。



▲スタン効果のある格闘をヒットさせ、格闘攻撃を重ねろ！

▼方向キー⬇格闘でリボーンズガンダム状態に戻れる。リボーンズキャノン状態は空中に浮遊できるものの、機動性は低い。そのため、敵を追ったり格闘を仕掛けるときは、リボーンズガンダムに移行しよう。



リボーンズキャノン

—DENGEKI GAMES PRESENTS—

Character Best 30

「機動戦士ガンダム」の生誕30周年を記念し、本作に登場するキャラクターの電撃ゲームス編集部における人気ベスト30を発表！　順位は、スタッフによる独断、偏見、そしてありあまるキャラクターへの愛によって決定された。キミの好きなキャラクターはランクインしているだろうか？



No.1 ハマーン・カーン

●「機動戦士Zガンダム」　●搭乗MS……キュベレイ

若くしてアクシズの全軍を指揮するハマーン・カーンが、ベスト30の頂点に輝いた!!　男だらけの編集部ということもあり、彼女こそが理想の上司であるとの声も。ヒロインキャラとしてもトップにランクイン。

勝利時のセリフ「こんな所で朽ち果てる己の身を呪うがいい!!」



No.2 シャア・アズナブル

●「機動戦士ガンダム」　●搭乗MS……ジオング

やはりというべきか、シャア・アズナブルが第2位にランクイン。本作のシャアは3バージョンあるが、ジオングに搭乗するバージョンが選ばれた。アムロと一戦交えたためか、ヘルメットがすでに壊れている。

勝利時のセリフ「これで終わりにさせてもらう!!」



No.3 アムロ・レイ

●「機動戦士ガンダム」　●搭乗MS……ガンダム

こちらもご存知、ガンダムのパイロット。ライバルのシャアに一歩及ばずも、さすがの第3位に。「ガンダム」シリーズを代表する2人がトップ3に位置づけるあたり、やはり「1st」の人気は不動のものなのか？

勝利時のセリフ「撃つぞ、撃つぞ、撃つぞぉー!!」



No.4 キラ・ヤマト

●「機動戦士ガンダムSEED」
●搭乗MS……フリーダムガンダム

「機動戦士ガンダムSEED」の主人公が第4位に。本作では3バージョンのキラがいるが、アニメ版後半のものが選ばれた。搭乗MSの人気も影響したか？



No.5 クワトロ・バジーナ

●「機動戦士Zガンダム」
●搭乗MS……百式

勝利時のカットの渋い表情に人気殺到！　「NEXT-PLUSモード」ではバージョン違いのシャア×3とクワトロの4人でチームが組めるのが嬉しいとの声も。



No.6 ヒイロ・ユイ

●「新機動戦記ガンダムW」
●搭乗MS……ウイングガンダムゼロ

任務成功のためには自らも犠牲となる覚悟を持つ、無口なエージェント。アニメ版は10年以上も前の作品だが、今も女性からの支持は厚く、堂々のランクイン。



No.7 刹那・F・セイエイ

●「機動戦士ガンダム00」
●搭乗MS……ガンダムエクシア

TVアニメ最新作「機動戦士ガンダム00」のファーストシーズンにおける刹那が第7位に。ダブルオーライザーに搭乗しているときよりも、やや幼く見える？



No.8 エルピー・プル

●「機動戦士ガンダムZZ」
●搭乗MS……キュベレイMk-II

強化人間として生み出された少女で、第28位のプルツーと同じくクローンである。明るい性格に人気が集まったためか（？）、順位を大きく上げた。



No.9 東方不敗

●「機動武闘伝Gガンダム」
●搭乗MS……マスターガンダム

ドモン・カッシュの師匠のガンダムファイター。生身でデスアーミー軍団を倒して、視聴者の度肝を抜いた。その強烈な印象で、第9位にランクイン！



No.10 シロー・アマダ

●「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」
●搭乗MS……ガンダムEz-8

第08小隊に赴任した、熱血な新米部隊長。ランクインしているシローは物語後半のもので、ゲーム中は想いを寄せている「アイナ」の名前をよく口にする。

No.11 カミーユ・ビダン
●「機動戦士Zガンダム」
●搭乗MS……Zガンダム

「機動戦士Zガンダム」の主人公・カミーユがランクイン。本作ではZガンダムのほか、ガンダムMk-IIにも搭乗している。

No.12 ゼクス・マーキス
●「新機動戦記ガンダムW」
●搭乗MS……トールギス

TVアニメではシャア以来の「仮面の男」だった。のちに、ミリアルド・ピースクラフトと名乗る男。

No.13 エマ・シーン
●「機動戦士Zガンダム」
●搭乗MS……ガンダムMk-II

アニメ版ではカミーユのお姉さん的な存在として登場したエマ。魅力に惹かれた男性陣の影響でランクイン。

No.14 アナベル・ガトー
●「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」
●搭乗MS……ガンダム試作2号機

「星の屑」作戦で活躍した生粋の武人が第14位と健闘。彼が乗るガンダム試作2号機の核攻撃は脅威そのもの。

No.15 カイ・シデン
●「機動戦士ガンダム」
●搭乗MS……ガンキャノン

ホワイトベース隊の皮肉屋。モビルアシストでガンペリーを見ると、ミハル・ラトキエのことが思い出される。

No.16 ロラン・セアック
●「∀ガンダム」
●搭乗MS……∀ガンダム

ムーンレィスと地球人との争いを止めようとする少年。ゲーム中でも「環境を考えろ」と叫ぶ演出がある。

No.17 ギム・ギンガナム
●「∀ガンダム」
●搭乗MS……ターンX

月の女王、ディアナ・ソレルに反旗を翻した武人。クセのあるセリフが多く、そのファンは少なくない。

No.18 ティエリア・アーデ
●「機動戦士ガンダム00」
●搭乗MS……ガンダムヴァーチェ

刹那と同じガンダムマイスターの1人で、経歴がナゾの人物。同作品からの登場キャラが少ないなかで健闘。

No.19 アスラン・ザラ
●「機動戦士ガンダムSEED」
●搭乗MS……イージスガンダム

キラとは親友同士。ちなみに、ストライクフリーダムガンダムのモビルアシストのMSのパイロットでもある。

No.20 ジュドー・アーシタ
●「機動戦士ガンダムZZ」
●搭乗MS……ZZガンダム

元ジャンク屋である「機動戦士ガンダムZZ」の主人公。物語後半では、ハマーンとの壮絶な決戦を演じる。

No.21 バーナード・ワイズマン
ザク改のパイロットで、アニメではさまざまなオトリを使って戦った。

No.22 ウッソ・エヴィン
本作ではヴィクトリーガンダムとV2ガンダムに搭乗している。

No.23 ガロード・ラン
ガンダムXとガンダムDXに乗るが、どちらもティファが同乗している。

No.24 ドモン・カッシュ
「機動武闘伝Gガンダム」の主人公。熱血型パイロットといえばこの人！

No.25 バナージ・リンクス
「機動戦士ガンダムUC」の主人公で、本作で表情やボイスが明らかに。

No.26 ソシエ・ハイム
ロラン・セアックの雇い主である、ハイム家の次女。カプルに搭乗する。

No.27 カテジナ・ルース
ゲドラフのパイロット。ザンスカール帝国の兵士で、エース級の実力。

No.28 プルツー
クローンの強化人間。キュベレイMk-IIとクィン・マンサを乗りこなす。

No.29 セシリー・フェアチャイルド
ビギナ・ギナのパイロット。劇場版と同様に、本作でも親子対決が実現。

No.30 シュバルツ・ブルーダー
ネオ・ドイツ代表で、ドモンの兄でもある。兄弟そろってベスト30に！

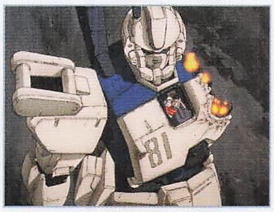
UNIVERSAL CENTURY ユニバーサル・センチュリー

機動戦士ガンダムから連なる果てなき歴史

「宇宙世紀」は、数多くのガンダム作品が生み出されてきたメインストーリーラインの世界だ。ここでは、そこで描かれてきた作品と戦いを追う。

ガンダム版「ロミオとジュリエット」

一年戦争の終盤における東南アジア戦線を主な舞台としたOVA作品。連邦軍の新米士官、シロー・アマダを主人公に、彼が率いる第08MS小隊のメンバーや現地ゲリラとの交流、ジオン軍パイロット、アイナ・サハリンとの恋愛模様などが描かれた。また本作では、量産型として描かれた陸戦型ガンダムをはじめとするMSや、それをサポートする戦車などの兵器も数多く登場。ミリタリーファンの心もつかんだ作品だ。



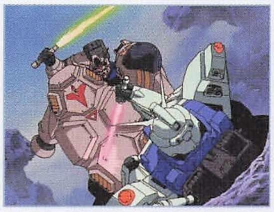
◀軍を越えて描かれたシローとアイナの恋の行方は？

機動戦士ガンダム 第08MS小隊 OVA

●発売日：96年1月25日～99年4月25日（全11話）●STAFF／監督：神田武幸（第1～5話）、飯田馬之介（第6～11話）、脚本・原案：桶谷顕、脚本：北島博明、キャラクターデザイン：川元利浩、メカニカルデザイン：大河原邦男、カトキハジメ、山根公利、音楽：田中公平　●CAST：シロー・アマダ／檜山修之、アイナ・サハリン／井上喜久子 他

ジオンの亡霊たちの信念と大義

一年戦争の終結から3年後。一年戦争から「Zガンダム」の作品間のミッシング・リンクを埋める作品で、「星の屑作戦」を実行しようとするジオン軍残党と、それを阻止しようとする地球連邦の一部隊の戦いを描く。滅ぼされた祖国の再興を願うデラーズやアナベル・ガトーをはじめとするジオンの生き残りたちの大義。そして、ガトーに敗北を喫し打倒ガトーを掲げて目覚ましく成長していく新米パイロット、コウ・ウラキの意地が激しくぶつかり合う。



◀今では珍しくないが、ガンダム同士の戦いというのは、当時はかなり新鮮だった。

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY OVA

●発売日：91年5月23日～92年9月24日（全13話）●STAFF／監督：加瀬充子、今西隆志、脚本：五武冬史 他、キャラクターデザイン：川元利浩、モビルスーツ原案：大河原邦男、音楽：萩田光男　●CAST：コウ・ウラキ／堀川亮 他

宇宙世紀年表

【0001年】地球の総人口が90億人を突破。宇宙への移民を開始するとともに宇宙世紀へと移行する

【0079年 1月】●一年戦争勃発　ジオン公国が地球連邦政府に独立を宣言。その後、スペースコロニーをオーストラリアに落下させる

【0079年 9月】ジオン公国がサイド7を強襲。民間人のパイロット、アムロ・レイがMSガンダムを操縦し、ジオン公国のMSザクⅡを2機撃破する

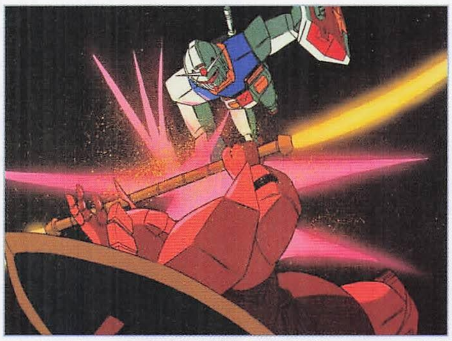
【0079年 10月】ジオン公国地球方面軍司令ガルマ・ザビがホワイトベース隊との戦いで死亡　地球連邦の士官、シロー・アマダ少尉が東南アジア戦線に配属される

【0079年 12月】南極基地からサイド6のリボーコロニーへ、ガンダムNT-1を移送。それを追ってジオン公国の特務部隊、サイクロプス隊がリボーコロニーへと潜入し、コロニー内で戦いが発生する　●一年戦争が終結する

【0083 10月】アルビオンが、ガンダム試作1号機、試作2号機引き渡しのため、オーストラリア・トリントン基地へ到着

すべてのガンダム作品の原点

人類が宇宙に移民を開始して半世紀以上が経過した時代。地球から最も遠い位置にあるスペースコロニー・サイド3で、ジオン公国が地球連邦政府に対して独立戦争を宣言。人型機動兵器MS（モビルスーツ）の軍用化に成功していたジオンは、その機動力を武器に一気に攻勢に出て、地球へのコロニー落としを強行する……。一方、ジオンのMSザクの襲撃を受けたサイド7。そこに偶然居合わせた少年、アムロ・レイは目の前にあった連邦軍のMSガンダムに乗り込みそれを撃退する。戦争に巻き込まれ、しだいに人として、パイロットとして成長していくアムロと、彼と行動するホワイトベースのクルーたち（おもに少年少女）の成長していく様。そして仮面のエースパイロット、シャア・アズナブルを中心とした、大義に生きるジオン軍人の生き様が描かれた作品だ。この作品では、地球連邦＝正義、ジオン＝悪という単純な描かれ方はされておらず、善悪の二元論では収まりきらないドラマは放送当時に衝撃を受けた人も多い。戦争という物事をまっすぐに描いた作品で、人の生き死に、とくに生き残った者たちは何をするべきかというのを考えさせられた作品でもある。



▲アムロ対シャア。人類の革新ともいえるNT（ニュータイプ）同士の戦いでは、数多くのドラマが生まれた。

機動戦士ガンダム GUNDAM TV

●放送期間：79年4月7日～80年1月26日（全43話）●STAFF／総監督：富野喜幸、脚本：荒木芳久、富野喜幸、星山博之、松崎健一、山本優 他、キャラクターデザイン：安彦良和、メカニカルデザイン：大河原邦男、音楽：渡辺岳夫、松山祐士　●CAST：アムロ・レイ／古谷徹、シャア・アズナブル／池田秀一、ブライト・ノア／鈴置洋孝、フラウ・ボゥ／鵜飼るみ子、セイラ・マス／井上瑤 他

ジオンの一兵士を中心に描いた異色作

一年戦争末期の、とあるコロニーで起きた事件を描いた作品が、「ポケットの中の戦争」だ。連邦軍の新型MSの情報を得たジオンの特務部隊「サイクロプス隊」は、北極基地へ突入するが、寸での差でMSは宇宙へ打ち上げられてしまう。それを追って、サイクロプス隊は中立コロニーのサイド6へと侵入する。物語はサイクロプス隊へ新たに編入された新米パイロットのバーナード・ワイズマンと、コロニーで出会った少年、アルフレッド・イズルハとの交流がメイン。ガンダム作品としては珍しく、敵側であるジオン軍と、一般の少年、アルの視点で物語が展開していく。戦争とはまったく縁がなく育ってきたアルの、軍人に対する一種の憧れが混じった目線と、非情な任務を背負わされたサイクロプス隊のメンバーの心情などの真逆な演出が特徴的だ。本編ラストの、ザクⅡFZとガンダムNT-1の戦いは、ガンダムシリーズの中でも屈指の名シーンの1つ。連邦軍側パイロット・クリスとの交流も見どころ。



◀両方のパイロットを知るアルの眼前で、戦いの決着がつく…。

MOBILE SUIT GUNDAM 0080 ポケットの中の戦争 OVA

●発売日：89年3月25日～89年8月25日（全6話）●STAFF／監督：高山文彦、脚本：山賀博之、キャラクターデザイン：美樹本晴彦、モビルスーツ原案：大河原邦男、音楽：かしぶち哲郎　●CAST：バーナード・ワイズマン／辻谷耕史、アルフレッド・イズルハ／浪川大輔、クリスチーナ・マッケンジー／林原めぐみ 他

今回のテーマ

ガンダムシリーズ（アニメ作品）を総まとめ！
宇宙世紀からアナザーセンチュリーまでを網羅!!

ガンダムシリーズの魅力を多角的に紹介していく新コーナーがスタート！　初回となる今回はアニメ化された作品の中から、宇宙世紀とそれ以外の作品に分けて、シリーズ全体を紹介しよう。最新作「機動戦士ガンダムUC」の情報も見逃すな！

keyword of U.C.

【お肌の触れ合い通信】高濃度のミノフスキー粒子散布下において、電波を用いた通信が不可能な際に、MS同士を接触もしくはパイロットスーツ同士を接触させることで、直接通信を行うこと。【強化人間】ニュータイプと同様の能力を、通常の人間に付与しようとした結果生まれた人工ニュータイプのこと。薬物などで調整されている者が多く、そのほとんどが情緒不安定。【サイコミュ兵器】ニュータ（→）

次代のNTが紡ぐ物語

ガンダムの放映から5年後に放映。地球至上主義を掲げるティターンズと、それに対立する反連邦組織エゥーゴの戦いを描いた作品だ。物語後半では、エゥーゴとティターンズの対立に、アクシズ（ジオンの生き残り）が参戦。三つ巴の激しい戦いが繰り広げられていく。キャラクターは、繊細な心を持った新たなNT、カミーユ・ビダンや、シャアの仮の姿であるクワトロ・バジーナ、一年戦争時代の英雄アムロ・レイなどが登場。また、Zガンダムやアッシマーなどの変形可能な機体も登場し、さまざまな形で世代交代が描かれた。



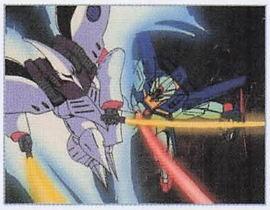
◀パイロットとしてもNTとしても優れた能力を持ったカミーユ。

機動戦士Zガンダム TV

●放送期間：85年3月2日～86年2月22日（全50話） ●STAFF／総監督：富野由悠季、脚本：遠藤明吾、大野木寛、斧谷稔、川崎知子、鈴木裕美子、平野靖士、丸尾みほ、キャラクターデザイン：安彦良和、メカニカルデザイン：大河原邦男、藤田一己、デザインワークス：永野護、音楽：三枝成章 ●CAST：カミーユ・ビダン／飛田展男、クワトロ・バジーナ／池田秀一 他

新たなニュータイプ像を描いたガンダム

「Zガンダム」の物語の直後を描いた作品。シャングリラコロニーに住む主人公ジュドー・アーシタは、寄港したアーガマからMSを盗み出そうとするところから物語は始まる。物語前半は、これまでのガンダムシリーズとは違い、かなりコミカルな展開が続く。またバラを口にくわえたネオ・ジオンの騎士マシュマーや、ジャンク屋のゲモンなど、異色なキャラクターも多く登場していく。しかし後半からは一転し、物語はシリアスに。戦争を引き起こそうとする大人たちを憂う、ジュドーたち若者を中心とした物語が描かれる。



◀「Z」「ZZ」と登場した宿敵・ハマーンとの決着がついに！

機動戦士ガンダムZZ TV

●放送期間：86年3月1日～87年1月31日（全47話） ●STAFF／総監督：富野由悠季、脚本：遠藤明吾、斧谷稔、鎌田秀美、鈴木裕美子、キャラクターデザイン：北爪宏幸、メカニカルデザイン：伸童舎、明貴美加、音楽：三枝成章 ●CAST：ジュドー・アーシタ／矢尾一樹、ハマーン・カーン／榊原良子、エルピー・プル／本田知恵子、ルー・ルカ／松井菜桜子 他

一新したMSデザインも見どころ

新興コロニーのフロンティアサイドを、クロスボーン・バンガードが襲撃。故郷を破壊され、恋人・セシリーを奪われた主人公のシーブック・アノーは、レジスタンス組織へ参加し、打倒クロスボーン・バンガードを掲げる。ツインアイの敵MS、ビームシールドといった兵器など、新たな要素が本作には多く見受けられ、また安彦良和をはじめとする、以前にガンダム作品に関わったメインスタッフが制作に参加している。



◀最大稼働モードになると、機体の装甲表面の一部がはく離。「質量を持った残像」という分身のような効果を生む。

機動戦士ガンダム GUNDAM F91 MOVIE

●劇場公開日：91年3月16日 ●STAFF／監督：富野由悠季、脚本：伊東恒久、富野由悠季、キャラクターデザイン：安彦良和、メカニカルデザイン：大河原邦男、音楽：門倉聡 ●CAST：シーブック・アノー／辻谷耕史、セシリー・フェアチャイルド／冬馬由美、カロッゾ・ロナ／前田昌明、ザビーネ・シャル／梁田清之、ドレル・ロナ／草尾毅、ビルギット・ピリヨ／塩屋翼 他

【0087 3月】
エゥーゴのクワトロ大尉ほか2名が、連邦軍所属のコロニー、グリーン・ノアに潜入。試験中のガンダムMk-IIの奪取に成功する
●グリプス戦役勃発

【0088年 2月】
シャングリラコロニーに寄港していたアーガマに、民間人の少年、ジュドー・アーシタとその仲間たちが搭乗する
●第1次ネオ・ジオン抗争が勃発

【0092年 12月】
ネオ・ジオン総帥、シャア・アズナブルがスウィート・ウォーター（旧アクシズ）の占拠を宣言。のちにこれを地球へ落下させようとする
●第2次ネオ・ジオン抗争が勃発

【0096年】
工業コロニー・インダストリアル7にてビスト財団とネオ・ジオン残党の「袖付き」が秘密取引を計画。地球連邦がその取引に介入

【0123年 3月】
クロスボーン・バンガードがフロンティアⅣを襲撃。その後、コスモ・バビロニア建国宣言を発する
●コスモ・バビロニア建国戦争が勃発

【0153年 4月】
●ザンスカール戦争が勃発
ザンスカールの特殊部隊、ベスパが欧州東部の都市・ウーイッグを襲撃する

アムロとシャアの因縁がついに決着

ファーストガンダム以来となる、アムロとシャアの対立を描いた劇場作品。ネオ・ジオン総帥となったシャアが地球へアクシズ落としを強行。ロンド・ベル隊に所属するアムロ・レイやブライト・ノアがそれを阻止しようと奮闘する。本作は、ガンダム作品初となるオリジナル劇場版として制作。大人としての風格を漂わせるアムロたちが注目を浴びた。



▶宇宙世紀を代表する2人が、再び刃を交える！

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア MOVIE

●劇場公開日：88年3月12日 ●STAFF／総監督：富野由悠季、脚本：富野由悠季、キャラクターデザイン：北爪宏幸、モビルスーツデザイン：出渕裕、メカニカルデザイン：ガイナックス、佐山善則、デザイン協力：大畑晃一、音楽：三枝成章 ●CAST：アムロ・レイ／古谷徹、シャア・アズナブル／池田秀一、クェス・パラヤ／川村万梨阿 他

可能性の獣を描いた新たな物語

小説家の福井晴敏が執筆した作品をもとに、2010年3月にOVAとして発売される本作。宇宙世紀の秘密を握るといわれる謎の物体「ラプラスの箱」をめぐり、地球連邦と「袖付き」と呼ばれるネオ・ジオンの残党との争奪戦が繰り広げられる。主人公はバナージ・リンクスという工業学校の学生。バナージは、オードリー・バーンという少女と、一本角を持つ白亜のMS・ユニコーンガンダムとの出会いにより、戦いの中に身を投じていくことになる。宇宙世紀の新たな物語を描いた本作の原作小説は、全10巻で角川書店より絶賛発売中だ。

機動戦士ガンダムUC ユニコーン OVA MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

●発売日：2010年3月12日発売予定（全6話予定） ●STAFF／監督：古橋一浩、脚本：むとうやすゆき、キャラクターデザイン原案：安彦良和、キャラクターデザイン：高橋久美子、モビルスーツ原案：大河原邦男、メカニカルデザイン：カトキハジメ 他、ストーリー：福井晴敏、音楽：澤野弘之 ●CAST：バナージ・リンクス／内山昂輝 他



◀ユニコーンガンダムは、ユニコーンモードとデストロイモードの2つの姿を持つ。

シリーズ最年少の少年が主人公

宇宙世紀0153と、アニメ作品では一番進んだ時代を描いた本作。コロニー統一を掲げるザンスカール帝国の地球侵攻は、主人公ウッソ・エヴィンが住む東欧のカサレリアまで手が伸びていた。そしてウッソは、ふとしたことでレジスタンス組織リガ・ミリティアが開発したヴィクトリーガンダムに乗り込むことに……。ガンダムシリーズの中でも凄惨なシーンが多く登場し、見る人を圧倒させる勢いを持つ本作は、女性キャラが多く登場し、特有の力強さを表現している。



◀母親が開発したMSに乗って、13才の少年・ウッソは戦場に旅立つ。

機動戦士Vガンダム TV

●放送期間：93年4月2日～94年3月25日（全50話） ●STAFF／総監督：富野由悠季、脚本：桶谷顕、斧谷稔、神戸一彦、園田英樹、富田祐弘、キャラクターデザイン：逢坂浩司、メカニカルデザイン：大河原邦男、カトキハジメ、石垣純哉、音楽：千住明 ●CAST：ウッソ・エヴィン／阪口大助、シャクティ・カリン／黒田由美、カテジナ・ルース／渡辺久美子 他

keyword of U.C.

（→）イプや強化人間が発する感応波によって操作可能な遠隔武器。ニュータイプが持つ高い空間認識能力のおかげで、全包囲（オールレンジ）攻撃ができる。**【NT（ニュータイプ）】**人類が宇宙に進出したことにより、宇宙に適応したとされる新人類の概念のこと。並はずれた直観力や超能力に似た感応力を持ち、優れた複合知性を本質とする。**【ビーム・シールド】**ビーム・サーベルと同じように、高密度でミノフスキー粒子を発生させて、実弾とビーム兵器の両方を防げる力場を作り出す装置のこと。（→）

アナザー・センチュリー ANOTHER CENTURY

独自の世界観で構築されたアナザーガンダム

ここで紹介するのは、独自の時間軸、世界観を持った作品群。宇宙世紀とは異なる物語を楽しむためのキーワードとともに解説してこう。

世界各国のガンダムが登場する異色作

汚染された地球を離れ、人類が宇宙に暮らすようになった未来世紀60年の物語。ネオジャパン代表のガンダムファイター、ドモン・カッシュは、4年に1度開催される、地球圏の覇権をかけた国別対抗競技「ガンダムファイト」に出場するために、幼なじみのレイン・ミカムラと地球に降り立つ。しかしドモンには、ガンダムファイト優勝のほかに、もう1つの目的があった。それは、兄キョウジ・カッシュの手によって持ち出された悪魔のMF「デビルガンダム」を破壊すること。半年間にもおよぶ予選を勝ち抜き、さまざまなガンダムファイターとの友情をはぐくみながら勝ち進んでいくドモン。そんな彼の前に、師匠であるマスター・アジアが現れる……。

本作は、「機動戦士Vガンダム」放映直後に開始された作品で、初の宇宙世紀以外のガンダム作品となる。そして数あるシリーズの中でも、とりわけ異色な設定を持つ作品でもある。例えば、それぞれに国を表したガンダムがあるという設定。ネオオランダ代表のネーデルガンダム（風車の形のガンダム）や、ネオデンマーク代表のマーメイドガンダム（魚の形をしたガンダム）などの奇抜なデザインのものが登場。そして、そんなガンダムたちの戦いは「ガンダムファイト」と呼ばれ、地球をリングにガンダムたちが戦っていく。破天荒で不思議な勢いを持つ本作で、ドモンたちのアツイ心の叫びを聞けば、誰しもが「Gガンダム」のトリコになるに違いない。そんな魅力をもつ作品だ。



▲全人類の抹殺を狙うデビルガンダム。最後はコロニーを取り込む大きさにまで成長する。

機動武闘伝Gガンダム TV

●放送期間：94年4月1日～95年3月31日（全49話）　●STAFF／総監督：今川泰宏、シリーズ構成：五武冬史、キャラクターデザイン：逢坂浩司、キャラクター協力：島本和彦、メカニカルデザイン：大河原邦男、カトキハジメ、山根公利、音楽：田中公平　●CAST：ドモン・カッシュ／関智一、レイン・ミカムラ／天野由梨、東方不敗（マスター・アジア）／秋元羊介、キョウジ・カッシュ／堀秀行　他

Keyword of G

【ガンダムファイト】 コロニー間の戦争を回避するために、4年に1度、地球をリングに見立てて行われる武闘大会のこと。この大会に優勝した国が、4年間コロニー国家連合の主導権を握ることができる。大会では、MFの頭部を破壊されたものは失格になるなど、7つの規則を定められている。**【シャッフル同盟】**「秩序の守り手」と呼ばれる最強の武闘集団。いつから存在していたのかすら定かではないが、歴史上の多くの戦いの陰には、彼らが関与していたという噂がある。**【デビルガンダム】** ライゾウ・カッシュ博士とミカムラ博士が開発した、地球環境浄化用MFアルティメットガンダムが暴走した姿。「自己進化」「自己再生」「自己増殖」の能力を持つ。「DG細胞」と呼ばれるナノマシンで、有機物や無機物を関係なく自らの支配下におくことができる。**【MF（モビルファイター）】** ガンダムファイト専用に開発された機体で、すべての機体がガンダムと呼ばれる。操縦方法は、パイロットの体の動きをダイレクトに伝えるモビルトレースシステムを採用。

戦争の意味を問う男たちの戦い

人類がコロニーに移住を開始してから、200年もの年月が過ぎた、アフターコロニー195年。強大な軍事力を持った地球圏統一連合の支配から脱却すべく、スペースコロニーの一部の者達が地下組織を設立。統一連合とその内部で暗躍する秘密組織OZを打倒すべく、ガンダムと呼ばれる5機のMSと5人のガンダムパイロットを地球に送り込む「オペレーション・メテオ」を計画する……。本作は、主人公のヒイロ・ユイやデュオ・マックスウェルをはじめとする5人のガンダムパイロットや、ライバルであるゼクスやトレーズといったキャラクターが総じて美形で、かつてないほどの女性ファンを獲得した作品。また放映後も人気が高かった本作は1年後に、本編の1年後の物語を描いたOVA「新機動戦記ガンダムW Endless Waltz」が発表された。この作品では、トレーズの娘を名乗る少女、マリーメイアが登場し、地球圏を支配する権利を求めて侵攻を開始。それを阻止すべく、再び5人の戦士が立ち上がっていく、というストーリーが展開していく。



▲使用者に勝利をみせるという、ゼロシステム搭載機同士の戦い。ゼロシステムは、果たして2人に何を見せたのだろうか。

新機動戦記ガンダムW（ウイング） TV

●放送期間：95年4月7日～96年3月29日（全49話）　●STAFF／総監督：池田成、シリーズ構成：隅沢克之、脚本：川瀬敏文　他　キャラクターデザイン：村瀬修功、メカニカルデザイン：大河原邦男、カトキハジメ、石垣純哉、音楽：大谷幸　●CAST：ヒイロ・ユイ／緑川光　他

Keyword of W

【秘密組織OZ】 地球圏統一連合に民間軍事会社として人員を派遣。「スペシャルズ」と呼び、各地で高い評価を得ていた。後に地球圏統一連合を制圧し、実質的な地球圏の支配組織にまでのし上がる。総帥はトレーズ・クシュリナーダ。**【オペレーション・メテオ】** 地球圏統一連合に反抗するコロニーの地下組織によって計画された作戦。内容は、5機のガンダムを流れ星に偽装して地球に送り込み、地球圏統一連合やOZの打撃を与えていくというもの。**【モビルドール】** パイロットの戦闘データを計算しプログラムすることで、無人でも戦闘可能なMS。通常のパイロットでは不可能な機動や精密射撃などができ、モビルドール導入直後は高い戦闘能力を誇った。**【ゼロ・システム】** 戦況をリアルタイムで計算し、より勝つ可能性の高い行動をパイロットに取らせるシステム。搭乗者の意思を直接機体も反映させることもできるが、システムに飲み込まれてしまうと、最悪は廃人となってしまう可能性もある。**【サンクキングダム】** リリーナとゼクスの故郷。完全平和主義を掲げている小国で一度は滅亡の憂いにあうも、後に再興を果たした。**【ホワイトファング】** 地球からコロニー独立を訴える過激派集団。

もう1つのニュータイプの可能性

数十基のコロニーが地球に落ちた最悪の戦争から15年。アフター・ウォーと呼ばれる時代を舞台に物語は展開していく。たくましくも情熱的な主人公、ガーロド・ランは、潜入した陸上艦の中で、NTの少女、ティファ・アディールと運命的な出会いを果たす。そして、彼女に一目惚れをしてしまったガロードは、ティファのNTとしての力を狙う、フロスト兄弟たち新地球連邦と戦っていくこととなる……。戦後という、ガンダム作品としては珍しい世界観で描かれる本作。富野由悠季以外が手がけたガンダム作品の中で、初めて「ニュータイプ」という概念が登場したということでも話題になった。ただし、本作のNTは宇宙世紀のモノとその概念が違うが、最終話では視聴者に1つの答えを見せてくれた。

機動新世紀ガンダムX TV

●放送期間：96年4月5日～96年12月28日（全39話）　●STAFF／総監督：高松信司、脚本：川崎ヒロユキ、シリーズ構成：川崎ヒロユキ、キャラクターデザイン：西村誠芳、メカニカルデザイン、大河原邦男、石垣純哉、音楽：樋口康雄　●CAST：ガロード・ラン／高木渉、ティファ・アディール／かないみか、ジャミル・ニート／堀内賢雄、ウィッツ・スー／中井和哉、ロアビィ・ロイ／山崎たくみ、シャギア・フロスト／森川智之、オルバ・フロスト／佐々木望　他



▲ガンダムXの後継機であるガンダムDXは、サテライトキャノンを2門装備している。

Keyword of X

【カテゴリー F】 ニュータイプの素質を持つ人間を探しているときに発見された、特殊な能力を持つ人類。テレパシーによる意思の疎通など、超能力的なことは可能だが、フラッシュシステムは使用できない。**【サテライトシステム】** 月からマイクロウェーブを受信し、それを強力なビームへと変換するシステム。ガンダムXやガンダムDXに装備されており、一撃でコロニーを破壊できる。**【D.O.M.E】** 人類最初のNTが封じられている月の施設。また、サテライトシステム用のマイクロウェーブ発信施設でもある。**【NT（ニュータイプ）】** 人類の新たな革新として呼ばれる存在だが、先の戦争によってほとんどのNTが命を落とした。無人の人型兵器であるフラッシュシステムを作動できる。

NEWS ガンダム00Festival 2009-2010が大晦日に開催！

「ガンダム00」出演キャストによる豪華パフォーマンスや新規制作カットを含む特別アニメの上映。さらにはOP&EDを手がけたアーティストたちが歌うライブなどが催されるスペシャルイベント「ガンダム00 Festival 2009-2010 "a trailer for the trailblazer"」が、大晦日に開催決定！　このイベントは2回公演を予定されており、1回目は17:30から開始。2回目は22:30から始まり、年越しをイベント中に迎える予定となっている。



イベント詳細

■ガンダム00 Festival 2009-2010 "a trailer for the trailblazer"／開催日：2009年12月31日（木）／場所：東京国際フォーラム ホールA／時間：1回目公演17:30～、2回目公演22:30～／チケット：12月12日（土）10:00～に各プレイガイドにて販売開始

keyword of U.C.

（→）これを応用して、高速でこれを回転させることで生まれる浮力を利用した「ビーム・ローター」と呼ばれる兵器がザンスカール帝国で開発された。**【ミノフスキー粒子】** 宇宙世紀に入って発見された粒子で、この粒子が高濃度で散布されると、電波かく乱の効果が発生する。またこの粒子を圧縮することで、メガ粒子に変化。宇宙世紀で使用されるほとんどのビーム兵器は、この粒子をもとに使用されることとなる。**【MS（モビルスーツ）】** 人型巨大兵器のことで、（→）

21世紀に誕生した新世紀のガンダムストーリー

コズミック・イラ70。ナチュラルと呼ばれる旧来の人類と、遺伝子調整によりナチュラルよりも遥かに優れた知力と身体能力を持った人類・コーディネイターとの戦いはし烈を増していった。コーディネイターの少年、キラ・ヤマトは、中立を掲げるオーブの資源衛星ヘリオポリスで暮らしていたが、そこで極秘裏に開発されていた地球連合の新型MSを狙い、プラントの軍事組織、ザフトが襲撃してくる。キラは生き残るためにMSストライクガンダムに搭乗するが、その戦場でかつての親友アスラン・ザラと再開する……。本作には、混乱の中でMSに搭乗する主人公や、仮面をつけた宿敵、兵士としての生き様を見せてくれる敵の士官など、「機動戦士ガンダム」をほうふつとさせる流れを導入。さらに21世紀の新たなガンダム像として制作された本作は、敵味方に別れてしまった親友同士の悲哀の物語や、よりアダルトに描かれる恋愛模様などさまざまな要素が取り入れられた。

機動戦士ガンダムSEED TV

●放送期間：02年10月5日～03年9月27日（全50話） ●STAFF／監督：福田己津央、シリーズ構成：両澤千晶、脚本：遠藤明範　他　キャラクターデザイン：平井久司、メカニカルデザイン：大河原邦男、山根公利、音楽：佐橋俊彦　●CAST：キラ・ヤマト／保志総一朗、アスラン・ザラ／石田彰、ラクス・クライン／田中理恵　他

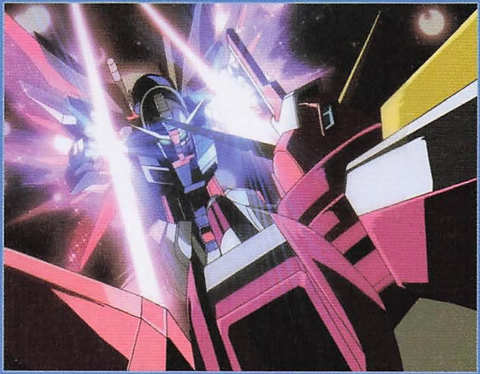

▲少年たちの友情と葛藤が深く描かれており、女性からも高い人気を得た作品だ。

Keyword of C.E.

【エクステンデッド】 精神操作を中心に強化されたナチュラルで、ブーステッドマンに比べて精神は安定している。暴走時にはブロックワードと呼ばれる特別な言葉で制御しなければならない。**【オーブ】** オーブ連合首長国の略。南太平洋に浮かぶ大小の島々から構成される島国で、宇宙に資源衛星や宇宙ステーションなどを保有している。中立国家を名乗っており、地球上でコーディネイターが住むことができる数少ない土地。**【コーディネイター】** 卵子や精子の段階で遺伝子操作を行い、先天的に優れた能力を持って生み出された人類のこと。ただし、この弊害として極端に出生率が低下してしまっている。**【ザフト】** コーディネイターが多く住むコロニー群の総称、プラントの武装組織。義勇兵という建前上、階級は存在せず、部隊や戦術単位での責任者などが上官となる場合が多い。**【SEED】** 次のステップへ進む人類が持つとされている可能性のこと。戦闘時などの極限状況で開花することが多く、これが発現すると、戦闘能力などが格段に上昇する。**【ブーステッドマン】** 薬物投与によりコーディネイター以上の能力を持たせたナチュラルの兵士のこと。

コズミック・イラを受け継いだ「SEED」の続編

2年前に起きた連邦とザフトとの大戦で、家族を失ってしまった少年、シン・アスカ。彼は故郷であるオーブを離れ、プラントへと移り住みザフトへと入隊する。そして現在。ザフトのエリートの証である「赤服」に身を包んだシンは、ザフトの最新鋭MS「インパルスガンダム」のパイロットに任命される。だが、インパルスガンダムなどを搭載した新造艦ミネルバの進水式の日に、ほかの新型MSであるカオスガンダム、ガイアガンダム、アビスガンダムの3機が強奪される。秘密裏にプラントを訪れていた、先の大戦の英雄の1人アスラン・ザラとともに強奪した謎の部隊を追って出撃するが……。「機動戦士ガンダムSEED」の直接の続編を描いた本作だが、前作の主人公・キラではなく、ザフトの少年・シンの視点を中心に本作は描かれていく。戦争に対する怒りと家族を失ったことによる復讐心によって力をつけていくシン。自分の理想と軍の現実の狭間に揺れるアスラン。そして中立勢力として戦いに介入し、戦争を食い止めようとするキラ。憎しみの連鎖が続く世界で、3人の少年の心の葛藤を描き出した作品だ。また本作では、ザクやドムなどの往年のMSを、新たなデザインで蘇らせて登場。旧来のファンを驚かせた。


▶復讐や人種問題などの多くの憎しみが絡み合う戦いの中で、少年たちが見つけた答えとは？　それぞれの視点に注目したい。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY TV

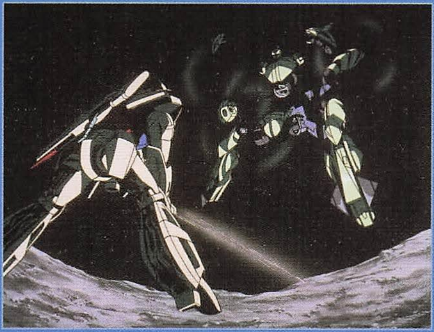
●放送期間：04年10月9日～05年10月1日（全50話）
●STAFF／監督：福田己津央、シリーズ構成：両澤千晶、脚本：大野木寛、高橋ナツコ、兵頭一歩、野村祐一、森田繁、吉野弘幸、両澤千晶、キャラクターデザイン：平井久司、メカニカルデザイン：大河原邦男、山根公利、デザインワークス：藤岡建機、音楽：佐橋俊彦　●CAST：シン・アスカ／鈴村健一、レイ・ザ・バレル／関俊彦、ルナマリア・ホーク／坂本真綾　他

すべてのガンダムを内包する作品

かつて地球に住んでいた人類の一部が月に移り住んでから、長い年月がたった正暦2343年。地球では、牧歌的な暮らしが営まれているなか、月に移住した人たち──ムーンレィスは地球帰還作戦を実行。しかし、空から降りてきた人類を見た地球の人々は、パニックに陥ってしまう。先に地球に送り込まれた月の少年、ロラン・セアックは、マウンテンサイクルから発掘された∀（ターンエー）ガンダムに乗り、月と地球の人々の仲を取り持とうとする。ガンダム20周年記念で制作された、「Vガンダム」以来となる富野由悠季監督の手による新たなガンダム。メカニックデザインにアメリカのインダストリアルデザイナー、シド・ミードを迎え、氏のデザインした∀ガンダムは、「おヒゲ」付きガンダムとして多くの人に衝撃を与えた。本作では「癒し」が感じられる性格のキャラクターが多く登場し、アメリカ開拓時代のような、ノスタルジイあふれる世界が描かれた。

∀GUNDAM TV

●放送期間：99年4月9日～00年4月14日（全50話） ●STAFF／総監督：富野由悠季、脚本：大河内一楼、太田愛、斧谷稔、浅川美也、高橋哲子、高山治郎、千葉克彦、星山博之、キャラクター原案：安田朗、キャラクター設定：菱沼義仁、メカニカルデザイン：大河原邦男、シド・ミード、重田敦司、沙倉拓実、音楽：菅野よう子　●CAST：ロラン・セアック／朴璐美、キエル・ハイム／高橋理恵子　他


◀ギンガナムが月のマウンテンサイクルより発掘したターンXが、∀ガンダムを苦しめる！

Keyword of ∀

【月光蝶】 ∀ガンダムとターンXが持つシステムのこと。無数のナノマシンを散布することで、人工物を分解することができ、これで数々の文明を滅ぼしてきた。**【黒歴史】** かつて地球で発展しては滅んでいった数々の文明のことで、この歴史の中にすべての「ガンダム」が内包されるともいわれている。**【ボルジャーノン】** 黒歴史の遺産が眠るとされるマウンテンサイクルから発掘された機械人形。姿はほぼ「機動戦士ガンダム」に登場したザクⅡの姿をしている。**【ムーンレィス】** ∀ガンダムによって荒廃した地球を捨て、月へと旅立った人たちのこと。冷凍睡眠を繰り返して千年を生きる月の女王、ディアナ・ソレルが彼らを統治しており、市民の軍隊「ディアナ・カウンター」やギンガナムが率いる「ギンガナム艦隊」などの兵力を持つ。

戦争根絶を掲げて戦うガンダムマイスターの物語

西暦2307年。世界はユニオン、AEU、人類革新連盟と、大きく3つの勢力に分かれていた。これら3つの勢力が、枯渇した化石燃料に変わる新たなエネルギー・太陽エネルギーを独占。このエネルギーを求めて、各地では小さな紛争が絶え間なく起こっていた。そんな混迷の時代のなか、突如として謎の組織「ソレスタルビーイング」が現れる。その目的は、すべての紛争をなくすこと。そして組織に所属するガンダムマイスターの4人は、「ガンダム」と呼ばれる4機のMSを操縦して、全世界を相手に戦っていくことになる……。「西暦」を舞台に、現実にこれから人類が直面するであろう、エネルギー問題を取り入れた本作。ガンダム史上初の2部構成で展開し、激動の時代が動く様も表現した。

機動戦士ガンダム00 TV

●放送期間（1stシーズン）：07年10月6日～08年3月29日（全25話）（2ndシーズン）：08年10月5日～09年3月29日（全25話）●STAFF／監督：水島精二、シリーズ構成：黒田洋介、キャラクターデザイン：高河ゆん、千葉道徳、メカニックデザイン：海老川兼武、柳瀬敬之、鷲尾直広、寺岡賢司、福地仁、中谷誠一、大河原邦男、音楽：川井憲次　●CAST：刹那・F・セイエイ／宮野真守 他


▶主人公・刹那たちが乗るガンダムには、太陽炉というエネルギー発生装置が付けられている。

Keyword of 00

【イノベイター】 イオリアの計画を遂行させるべく生み出された人工生命体。遺伝子操作やナノマシンにより、常人を上回る身体機能や老化抑制、脳量子波の送受信といったことが行える。**【ガンダムマイスター】** ソレスタルビーイングの要である量子コンピュータ・ヴェーダが選出した4人のガンダムパイロットのこと。**【ソレスタルビーイング】** 200年以上前の科学者、イオリア・シュヘンベルグを創設者として、すべての戦争行為に対して武力介入を行う組織。ユニオンやAEUが持つ技術の数世代先の装備を持っている。**【太陽炉】** 莫大なエネルギーを生み出す装置で、GNドライブともいわれることも。太陽炉を製造するのには数十年の時間が必要といわれ、現在は5基しか存在していない。**【超兵】** 人類革新連盟が秘密裏に人体改造を行って生み出した少年少女達のこと。空間認識能力などが格段に向上する「脳量子波」を備えている。**【トランザムシステム】** オリジナルの太陽炉に組み込まれたシステムで、太陽炉内部に蓄えられた高濃度圧縮粒子を開放することで、全身が赤い粒子に包まれ、通常の機体の3倍以上のスペックで活動が可能。

keyword of U.C.

（→）ジオン軍はこのMSをいち早く量産し運用することで、物量に勝る連邦軍に一年戦争序盤で大打撃を与えた。**【サイコフレーム】** 新生ネオ・ジオンおよび、アナハイム・エレクトロニクスによって開発された、サイコミュの機能を持つ部材。これをコクピット周辺や機体各所に配置することで、機体性能を向上させることが可能。ユニコーンガンダムでは、フルサイコフレーム構造を実現した。



——神と運命に抗う、波動の勇者の伝説が始まる——

破壊の神に対抗する唯一の力“波動器”。“思い描く力”を力に変える波動器を使う人間が、圧倒的な力を持つ神に絶望的な戦いを挑む……。ネバーランドカンパニーが自らの手で新生させる伝説の作品を、ディレクターコメントとともに紹介していく。

本作に出演した声優の直筆サインをプレゼント

今回紹介するティアとハイデッカを演じた声優の豊崎愛生さんと浪川大輔さんの直筆サインを各1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望する声優名を明記のうえ、下記の宛先までお送りください。締切は2010年1月21日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

【宛先】〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
「エストポリス・色紙プレゼント」係

豊崎愛生さん&
浪川大輔さんの直筆サイン!!

The Lands cursed by the Gods Estpolis エストポリス



エストポリス			
2010年2月25日発売	¥5,980(税込)		
DS	ジャンル	A・RPG	冒険
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:ネバーランドカンパニー	ACT
	備　考	プレイ人数:1人用	謎解



◀▲地上を破壊するために降り立った破壊神ガデス。波動の勇者と呼ばれる主人公マキシムは、神を相手に無謀な戦いを挑むが……。伝説の名作が今、A・RPGとしてDSで新生する！

キャラクターの個性が光る アクション&イベントが明らかに

SFCの名作『エストポリス伝記Ⅱ』の世界観をベースに再構築された本作は、個性的な特殊アクションを持つキャラクターを使い分け、広大なフィールドや謎に満ちたダンジョンに挑むことになる。キャラクターごとの特殊アクションやイベントが公開された今回は、ディレクターコメントとともに最新情報をチェック。いよいよ本格始動した、直良有祐氏の描き下ろしイラストコーナーも見逃せない！



▲操作キャラクターの切り替えに使うタッチパネルは、マップ表示機能付き。ボス戦時は迫力の2画面演出にシフトする！



◀通常時は斜め見下ろし型の3D画面で、移動やバトル、謎解きなどすべてがシームレス。SFC版のステップムーブ方式と異なり、謎解きの最中でも気を抜けない。



◀魅力的なキャラクターが織り成す感動のシナリオも本作の見どころ。オリジナル版をベースにすべて書き直されているので、かつてのユーザーも新鮮に楽しめる。

Writer's Check イメージイラストに隠された『エストポリス』らしい遊び心

まず気になるのは、右上に描かれた女性（CHECK1）。破壊神のガデスと対になる位置であることから、ガデスとなんらかの関係がありそうな予感。また、虚空島を目指すように進む謎の物体（CHECK2）にも注目。光を放ち、4枚の羽を備えているように見えるが、生物なのか乗り物なのか。このように、1枚のイラストを例にとっても、ユーザーへの問いかけや遊び心を忘れない開発スタッフが手がける作品だからこそ、この『エストポリス』のシナリオやゲーム性にもぐんぐん期待が膨らむわけです！（ライターM）



新生『エストポリス』の見どころ

ギミックの謎を解く快感とバトルの爽快感に注目!

そもそも『エストポリス』シリーズは、秀逸なシナリオと高いゲーム性で人気を集めた作品。その魅力はすべて本作へ継承されているが、とりわけ進化したのがゲーム性。SFC版で評価が高かったパズル要素が強いギミックを解く楽しみに加えて、高いアクション性が追加されたのがポイントだ。本格的なA・RPGとなったことで、多彩なアクションを謎解きとバトルの両面で利用できるようになり、謎解きの快感とバトルの爽快感をどちらも味わえる。その絶妙なバランスは必見!!



◀▼爽快感を重視してジャンプを盛り込んだ結果、ギミックの考案には非常に時間がかかったという。そんなスタッフの知恵と徹夜の結晶がどのようなギミックを生んだのか、期待せずにはいられない。



絶妙なバランスのギミック（仕掛け）が数多く待ち受ける謎だらけのダンジョン!



キャラクターをチェンジしながらコンボをつなげる爽快なバトル!



▲▶キャラクターを切り替えることで、より多彩なコンボが可能。素早い攻撃が得意なキャラクターでラッシュをかける、遠くに攻撃できるキャラクターで追い打ちをかけるなど、特徴を生かす戦い方を楽しめる。

オリジナル版を手掛けたスタッフが贈る新生『エストポリス』の伝説を刮目せよ!



「えへへぇ～。やっぱりあたしがいないとダメだね～」

セレナと並ぶ、もう1人のヒロイン

ティア

(CV:豊崎愛生)

- 年齢：17歳
- 身長：158cm
- 武器：カバン内蔵型フックショット
- 波動器：鋼鉄の波動器
- 攻撃タイプ：テクニック型

早くに両親を亡くしたためか、甘えん坊で寂しがりやな性格。道具屋を営んでいたが、幼なじみのマキシムが旅立つと知って、なかば強引に仲間に加わる。

From 豊崎愛生

元気で明るいティアちゃんなので、演じているうちに私自身もとっても元気になってきました！　実はいろいろな過去がある女の子なのですが、それを周囲に気づかせない明るい心の強さを持っているところが大好きです。演じる際に心がけたのは、生意気になりすぎないようにすること。キツめのセリフでも、あくまでもかわいく演じられるように意識しました。普段からゲームはめっちゃやります。大好きです！　RPGが一番好きで『エストポリス』にもわくわくしてます♥　絶対おもしろいので、いっぱい遊んでください。私も遊びます！　ちなみに、あるキャラクターの声優さんと掛け合いで収録するときに「変態ッッッ！」って連呼しちゃいました。ごめんなさい！

幼なじみのマキシムに淡い恋心を抱く道具屋の看板娘

SYSTEM ……………1 ウェーブアーツ

ウェーブアーツとは、武器に埋め込まれた波動器が所有者の波動に共鳴して特殊な力を放つというもの。ゲームでは主に謎解きに使われるが、アクション自体が攻撃判定を持っており、攻撃にも利用できる。



▲ウェーブアーツはキャラクターごとに違うので、キャラクターの使い分けが重要になる。

Director Comment　波動器の設定をゲームとして表現するための要素の1つ

「波動器は戦闘のみならず、生活の場でも使われている」という設定をゲーム内で表現するために用意したのがウェーブアーツです。ゲームに組み込む際は、攻撃と謎解きをシームレスに遊べるようにすることを最大の目標としました。本作はジャンプできるため、ギミックを飛び越えてしまうクロスダッシュのような技の調整は大変でした……。ちなみにSFC版では、謎解きを間違った際にやり直せるリセットという魔法がありましたが、本作にもリセットはあります。アクション要素が強い謎解きが多いですが、頭を使うものも用意してます。**(宮田ディレクター)**

ディレクター
宮田 正英



ネバーランドカンパニーに所属し、SFC版『エストポリス伝記Ⅰ・Ⅱ』では熱い"宮田節"のシナリオでファンを魅了した。本作でもシナリオとゲームデザインを務める。



マキシム　クロスダッシュ

全身に炎をまとった突進技。ジャンプ中でも繰り出せて、普通では飛び越せないような距離の崖でも渡ることができる。攻撃面での特徴は、複数の敵を貫通して攻撃できること。勢いで敵の背後に回り込んだり、包囲網を突破するのにも役立つ。驚異的な瞬発力を発揮するため、敵から離れて体勢を立て直すことも可能だ。



◀なんとも頼もしいマキシムのセリフ。どの程度の距離まで飛び越せるのか把握しておきたいところ。



▶ダメージ表示を見る限り、クロスダッシュには複数回の攻撃判定があるようだ。



▶轟炎の波動器だけに、何かに点火できるなど、思わぬ使い方ができるのかもしれない。



セレナ　アイシクルブレード

波動の力を込めてソーサー（円盤状の飛び道具）を放つ技。数ある技のなかでもかなり特殊で、飛ばしたソーサーを一定時間、自由に遠隔操作できるという特徴がある。手が届かないような場所にあるギミックや、障害物に隠れたギミックの解除に役立つ。



◀遠く離れたスイッチをソーサーで起動。ソーサーを操るテクニックが重要になるはず。



▲うまく操作すれば、箱などの障害物の裏に隠れた爆弾を爆発させることも可能。



▲標的に当たっても消滅しないため、離れた敵に何度もダメージを与えられる。攻撃中にセレナ自身を動かせるのかは不明。



◀セレナが持つ氷河の波動器によるウェーブアーツ。いろいろと応用ができそうだ。

ティア フックショット

カバンから射出されるフックが標的を捕らえて勢いよく戻ってくる、カギ縄タイプのウェーブアーツ。支柱に打ち込めばキャラクターの移動に役立ち、敵に打ち込めば、敵を引き寄せて攻撃できる。敵だけではなく、離れた場所にある箱やブロックも引き寄せられるようだ。





◀SFC版でのフックショットはガケを飛び越える際に使われ、ゲーム全般を通じて非常に重要なものだった。本作でも、謎解きから攻撃まで多くのシーンで活躍するはずだ。

▲フックで引き寄せた敵を、カバンに内蔵されているチェーンソーで迎え撃つ！　個別撃破を狙いたいとき、この技で1体ずつ引き寄せられるのは重宝するはずだ。

▶フックを引っかけて柱から柱へと飛び移ることが可能。





◀クロスダッシュと違って、正確に目的の足場へと飛び移れる。

ハイデッカ 爆裂拳

ハイデッカのウェーブアーツは、バングル型の波動器を通じて放たれる、衝撃波をともなう拳の一撃。広範囲の敵をなぎ払うには最適だが、ギミックに対する使い道は不明。イメージ的には、床を壊して落っこちてしまいそうだが……。



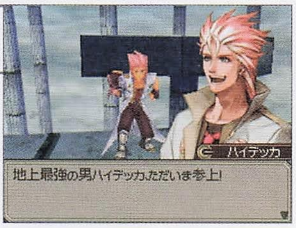
▶ハイデッカの必殺技だった爆裂拳（SFC版では爆裂剣）が、ウェーブアーツとして登場！



▲地面を殴ることで衝撃波を起こすという、ハイデッカならではの豪快な技。写真を見る限り、かなり広範囲の敵にヒットする模様。攻撃だけでなく、ギミックに対しても利用することはできるのだろうか？

100の必殺技（自称）を持つ男の実力とは?

一見お笑い担当のようなハイデッカだが、実は「100の必殺技」という彼の言葉に偽りはない。詳しくはP.245で紹介するが、彼の実力はシステム的にも再現されている。こういった設定とシステムの絶妙な関係が、遊んだ際のおもしろさにつながるのだ。



◀ちなみにSFC版でも、最強説が流れるほど強かった。

EVENT PREVIEW

キャラクターの魅力を象徴するようなイベントをピックアップ。重厚な場面から軽妙な場面まで、まとめて紹介していこう。

破壊神ガデス襲来!!

軍事国家パーセライトに降り立った破壊神ガデスは、波動に導かれし勇者マキシムと刃を交える。だが、神と人の力の差は歴然だった……。





▲どういうわけか、ガデスはマキシムにトドメを刺さず立ち去る。



▲美しかった水の都が、見る影もなく崩れ去る。廃墟のような街を舞台に、マキシムとガデスの激戦が幕を開ける！　その結果は……。

◀ガデスに負け、自身の非力さを嘆くマキシム。再戦の機会を与えられた彼は、破壊神を討って人々を救うことができるのだろうか？



▲「さるお方の命により」という口上を受けたハイデッカは、相手をサルの手下と信じ込む。その言葉に、敵すら呆然……。それほどまでに天然でも、基本的にいいヤツだから憎めないのだ。

ハンサムで腕も立つがド天然! 愛すべきおバカさん参上!!

バウンドキングダム王国最強と名高いハイデッカは、王国軍が切り札として永久に伏せておきたくなるような逸材（いろいろな意味で）。彼が登場すると、シナリオのノリが変わる？



◀学があって剣の腕も立ち、おまけにイケメン。だが、並み外れた天然っぷりは、彼の才能を持ってしても補えない。

マキシムを思うティアの恋の行方は?

自分をおいてけぼりで過酷な旅を決意するマキシムに、ティアのジェラシーが大爆発！　天真爛漫な彼女は、マキシムへの思いを素直にぶつけるが……。彼女の思いが報われる日は来るのだろうか。



◀世界を救う旅も、ティアにかかれば恋の逃避行扱い。本作のティアは、とっても恋に積極的!?



◀本作のテーマは"愛"。意外なカップリングもありうる？



▲マキシムへの思いの深さがうかがえるイベント。マキシムに襲いかかる不気味な敵を前に、ティアは逃げるどころかやる気全開!!



▲かわいい赤ん坊を抱いて、思わず「あたしも欲しいなぁ」と口走るティア。マキシムら男性陣やセレナの反応が気になるところだ。

Director Comment　イメージ一新で活躍場面も倍増したティア

キャラクターデザインは特徴やイメージカラー（マキシムなら赤）を考えて詰めていきました。ハイデッカは青い髪に赤のメッシュを入れてましたが、冗談半分に「ピンクはどう？」と試してみてもらったら、想像以上にバカっぽく、かつカッコよくなりました。ティアは思い切って髪をばっさりと切りました。活発な見た目どおり、SFC版以上に活躍するので期待してください。ちなみにガデスとはSFC版同様、かなり早い段階で戦いますが、その後の展開は大きく異なりますのでお楽しみに。　**（宮田ディレクター）**



「最強の男ハイデッカ、ただ今参上！」

ある意味、王国軍のリーサルウェポン

ハイデッカ

（CV:浪川大輔）

- 年齢：26歳
- 身長：185cm
- 武器：一にして万なる剣
- 波動器：無敵の波動器
- 攻撃タイプ：オールマイティ型

バウンドキングダム王国最強の戦士。嫌みのないイケメンだが、物事の解釈が一般人とは絶望的なまでにズレている。口癖は「剣の次に得意なのが〜」。

From 浪川大輔

印象に残っているシーンやセリフは、正直、いっぱいありすぎます。容姿、会話、戦闘……ハイデッカのすべてが魅力です。とてもおもしろいキャラクターだったので、楽しんでいるうちに、あっという間に収録が終わってしまいました。ゲームはすごく好きで、ジャンルに縛られずにいろいろなゲームを遊んでいます。『エストポリス』は、さまざまな個性豊かなキャラクターにワクワクすること間違いなし！　自分もプレイしたいと思いますので、みなさんもぜひプレイしてみてください。

100の必殺技（自称）とやや残念な頭脳を誇る王国軍最強の男

SYSTEM 2 チャージアタック

チャージアタックとは武器ごとに備わった特殊な技で、武器を使うC.アタックと波動器を利用する波動魔法の2種類が存在。ウェーブアタックがキャラクター固有なのに対して、チャージアタックは武器依存なので、装備する武器を選ぶ際に重要となる。



▲チャージアタックには炎や氷などの属性とレベル（波動魔法の場合は名称が変化）が存在。敵の弱点となる属性で攻撃すれば、それだけ大ダメージを与えられる。





技を使うためにはIP（怒りパワー）が必要

◀HP（体力）ゲージの下にある、オレンジ色のゲージがIPゲージ。ウェーブアーツやチャージアタックの使用で消費され、時間経過によって自動的に回復していく。

武器ごとにC.アタックと波動魔法が設定

C.アタック

特殊な物理攻撃で、3段階のレベルに応じて威力が変化する。画面に表示される名称は「C.アタック」と共通でも、武器によってアクションが異なる。

波動魔法

波動器を利用した魔法で、C.アタックよりも遠距離＆広範囲への攻撃が可能なものが多い。同系列のものは、威力に応じて名称が違う。

Director Comment ウェーブアーツとチャージアタックの違いとは？

キャラクターごとのウェーブアーツと武器ごとのチャージアタック（C.アタックと波動魔法）はどちらもIPを消費する技ですが、ウェーブアーツが謎解き寄り、チャージアタックが攻撃寄りのアクションです。武器選びの際は、単に攻撃力だけでなく技の効果を考えることも重要になるわけです。ちなみにSFC版のIPはダメージを受けることで怒って増える形でしたが、本作は闘争心の波動を示すという設定なので、ダメージを受けずとも自動的に増えていき、やる気マンマンになります。　（宮田ディレクター）

SFC版『エストポリス伝記II』



▲SFC版でも装備品ごとに特殊な効果があり、IPで使用することができた。

マキシム　剣

マキシムの場合、轟炎の波動器を扱う彼らしく、炎の力を借りて技を放つ。C.アタックは熱した空気を噴出して、爆発的な剣速で敵を打ち上げ、激しい斬撃を浴びせる。波動魔法は燃える空気をぶつけて敵を焼き払う。どちらも多段ヒットが見込める強力な攻撃だ。



▶空中に打ち上げられた敵は無防備となる。コンボの起点として役立ちそうだ。



◀燃える空気を連続で放出する炎属性の波動魔法。氷のような敵には効果絶大！

セレナ　マジックソーサー

セレナが操るのは氷河の波動器の力を秘めたマジックソーサー。C.アタックは、上空に氷塊を生み出し、拡散させて敵の頭上に降り注がせるという物騒なもの。射程こそ短いが効果範囲は広く、敵に包囲されたときに有効だ。波動魔法は敵へと向けて氷塊を発生させるもの。距離に関係なく攻撃できるため、ウェーブアーツともども離れた相手に役立つはずだ。



▶ホーミング性能の有無は不明だが、遠距離のターゲットに対しても攻撃できる。



◀射程は短いが広範囲の敵を貫く。レベルが上がれば、降り注ぐ破片が増えて効果範囲が広がる？

ティア カバン内蔵型フックショット



ティアの武器は、鋼鉄の波動器がついた機械仕掛けの特製カバン。C.アタックは、カバンからボクシンググローブを高速連射！　波動魔法は水属性のもので、地面から勢いよく水柱を吹き上げる。巨大な敵も宙に浮かせることができ、ダメージを与え続ける。



◀激しい水柱で敵を打ち上げる！　何度もヒットしてしばらくダメージを与え続けられる波動魔法ウオ・ルドは、水属性の波動魔法のなかでも上位に位置する強力なもの。



▶ウェーブアーツではチェーンソーだったが、今度はまさかのボクシンググローブ連打！　発動中でも自在に攻撃方向を変えられるのがポイントだ。

カバンの道具は何種類？



▲道具屋だけにカバンの中身が豊富なのかも？

フックショットにチェーンソー、ボクシンググローブまで飛び出すティアの特製カバン。開発スタッフによると、ドリルでの攻撃も仕込んであるとのこと。どれだけの種類の道具が詰まっているのやら。

ハイデッカ 一にして万なる剣



ハイデッカの武器は、その名のとおり千変万化。腕につけたバングル型の波動器から武器を召喚して戦うスタイルなので、彼だけは制限を受けることなく全種類の武器を装備できる。専用のチャージアタックこそ存在しないものの、どんなC.アタック＆波動魔法でも使いこなせる、超万能型のキャラクターなのだ。



▲あらゆる技を使いこなすだけに、"100の必殺技を持つ男"の異名は本当だった。



▲装備画面を見ると、たしかにすべての武器を装備可能。どんなC.アタックも波動魔法も使えるなんて強すぎ？

ほかのメンバーの技を使いこなす天才肌

見るだけで相手の技を習得できるほど、希有な戦闘センスの持ち主という設定のハイデッカ。あらゆる形に変形する無敵の波動器とあいまって、早くも本作最強に確定か？　それともデメリットもあるのだろうか？



▲セレナのチャージアタックを使いこなすハイデッカ。まさに天才！

Writer's Check 名曲も聴ける公式HPは必見!!

タイトル発表とともにオープンした本作の公式HPでは、なんと本作の音楽が視聴できます。まさにサプライズ！　ラインナップは2曲のアレンジバージョン（メインテーマ＆地上を救う者）と、1曲のDSバージョン（地上を救う者）。名曲ぞろいなので、まずは迷わず視聴しましょう。ほかにもキャラクター紹介やプロモーションムービーなどが公開中です。　**（ライターM）**



◀プロモーションムービーには、実機でのスピーディなプレイ画面も含まれている。とにかく爽快!!



▶視聴できる曲のなかには、決戦に挑む際などに使われた「地上を救う者」も。激アツの名曲だ！

『エストポリス』公式HPアドレス
http://www.square-enix.co.jp/est/

WORLD GUIDE

波動の勇者として世界を旅するマキシム。ここでは物語序盤に登場する2つの場所をチェック！

マキシムとティアの故郷
エルシド

マキシムやティアが暮らすのどかな田舎町。ある人物の助言に導かれたマキシムは、パーセライトを目指してここから旅立つ。町にはティアの道具屋があり、そこに行けばティアから買い物をすることもできる。



牧歌的な雰囲気ののどかな田舎町

◀町の中央には大型の波動器があり、人々の生活を支えている。また、町外れにはレクサス博士の研究所があり、日夜怪しげな研究が続けられているという。

美しい街並みを誇る共和国
パーセライト共和国

世界を統治する三大国家の1つ。いち早く波動器の恩恵を取り入れた近代国家で、水と緑に囲まれた美しい景観と、表現の自由を許された寛容な国風が、多くの芸術家達を惹きつける。花と芸術の都、水の都といった呼び方をする一方、非常に高い軍事力も備える。



人々を守るためセレナが立ち上がる!!

◀破壊神ガデスの襲来によって破壊されていく、パーセライトの街並み。そこに住む人々を守るため、セレナは果敢にもガデスに立ち向かっていくが……。そして、街に居合わせたマキシムも、ガデスの凶行を阻止しようと剣を抜く。



◀街を守る者として、すべてを抱え込むセレナ。マキシム達を巻き込んだ戦いの行方は？



▲国民の信頼が厚いマイルズ大統領と親衛隊長のセレナ。彼らがガデス降臨の地として警戒するソーマの神殿とは？



▼大統領邸の上部には青く光る巨大な"世界3大波動器"が設置されており、街に水の恩恵を与えている。波動器は、人々の生活に密着した存在なのだ。



◀パブにはさまざまな人が集う。情報収集はもちろん、商人達と武器や防具などの取引をすることもできるようだ。

Director Comment 『エストポリス』らしさは健在！

ダンジョンや街などは、すべて新規で作り直しています。そのため、SFC版とはまったく違う場所で出会うキャラクターもいます。イベントもすべて新規で書き下ろしましたが、ティアの魚料理のイベントやセレナの"あのイベント"など、大事な部分は残しています。新しいイベントも含めて、"『エストポリス』らしさ"を感じ取れると思いますので、期待してください。　**（宮田ディレクター）**



◀SFC版でおなじみの名場面。本作でも、幻の巨大魚の料理が登場する。



▲パーセライトでも屈指の大富豪カネアマール。巨大な金の像を置くような悪趣味な人物で、金に対する執着心が強い。



▶世界一の天才彫刻家ジェフリー。多くの芸術家がパーセライトに集まっている。

直良有祐 SPECIAL GALLERY

**直良有祐氏の描き下ろしイラストで本作の魅力を綴るギャラリー
第2回は、物語を彩る2人のヒロインのバトルイメージを描く！**



SPECIAL COMMENT From 直良有祐

ゲームを遊んだときの雰囲気を伝えるために

今回はセレナとティアの2人のヒロインを選びました。ティアといえば料理のイベントが思い出されるので、"女の戦い"をテーマに料理対決！（笑）とも思ったのですが、さすがに初見の方にわかりにくいかなあ、と。そこで、実際にゲームを遊んだときの雰囲気を伝えられるように、波動器を生かしたアクション性が強いイメージイラストにしました。

本作は新作として開発するということで、あらためてキャラクター設定を見直すことになりました。そのため、ネバーランドカンパニーの開発スタッフの方々とかなり密にやりとりさせていただきましたが、"宮田節"は健在でした。旧作ファンの方は前作からの進化を、今作から遊ぶ方は、この『エストポリス』という新しい世界をぜひ楽しんでください。

SPECIAL COMMENT From 宮田正英

設定面を含めて新たなデザインを考案

SFC版のセレナは魔法剣士でしたが、本作では呪文をとなえるような"魔法"は世界設定からなくなっています。そのため、魔法を連想させるローブ姿ではなく、セレナを示すもう1つのキーワードの"軍人"をクローズアップしました。武器は飛び道具を持たせたかったことと、出会った当初のとっつきにくくて冷たいイメージから、氷系の波動魔法が出るものに。髪がロングなのは変えていませんが、軍人なので普段は髪をアップにまとめている設定です。

最もデザイン的に変化したのが、もう1人のヒロインのティアです。セレナとかぶる部分を極力廃して、ショートカットのブラウンヘアーに。服装もSFC版のお嬢様っぽい感じから、活発なミニスカートへ変えました。ちなみに彼女が使うフックショットはとても重要なものですが、どうやって持ち歩く設定にしよう……と悩んでいたとき、カバンという案が出ました。どうせならレクサス博士が作った怪しげなカバンで、いろいろなものが出ると楽しそうだということで、こんなデザインになりました。ちなみに開発初期はクマの人形も飛び出したのですが、小さすぎてよくわからないということで残念ながらボツに。イラストに描かれた人形は、その名残です（笑）。



直良有祐 PROFILE

スクウェア・エニックス入社後、『ファイナルファンタジーⅦ』のアートディレクションや『フロントミッション4』のキャラクターデザインなどを担当。同社の数多くの作品においてアートディレクションやアートプロデュースを担当してきた経歴を持つ。

Illustrated by Yusuke Naora

血が狂気を喚ぶ





director
横尾 太郎 cavia
代表作:『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

Co producer
岩崎 拓矢 cavia
代表作:『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

producer
齋藤 陽介 SQUARE ENIX
代表作:『スターオーシャン』『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

writer
名取 佐和子
代表作:『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

writer
菊地 はな
代表作:『BQLSI STAR LASER』

illustrator
D.K
代表作: ノベル「神様のパズル」表紙イラスト

NieR project × DENGEKI GAMES

2つの狂気——
PS3で兄が、Xbox360で父が
たったひとりのために
立ち上がる。

どうしようもなく荒廃し、滅びゆく、灰色の世界。
幼い少女は、死をもたらす黒き病に冒されてしまう。
彼女の透きとおるような白い肌の上を、
呪われた黒い文字が鎖のように這いずり回る。
そこに漂うのは死の気配……。
彼は心に誓う「彼女を救う。そのために戦おう」と。
その一途な願いは、どこへ届くのだろうか——。



その笑顔を守るために生きようと思った
確かなぬくもりだけを信じていた
いつかその純粋さが
狂気に変わるとも知らずに――

2人のニーア 似て非なる

待望の第2報が到着!!
不気味な仲間の姿とワードエディットに注目!!

個性的なスタッフが集結し、Xbox 360とPS3、両機種で異なる主人公の物語が描かれる『ニーア』。今回はその最新情報を、8ページにわたって濃密に紹介する。D.K氏入魂のニーアのイラストに始まり、名前も明かされぬ不気味な姿の仲間にも注目してほしい。また、独自の世界観が見事に反映された、武器のカスタマイズシステム「ワードエディット」の情報もお届けする。



ニーア
Nier

『レプリカント』の主人公。病に倒れた妹ヨナを救うべく、マモノと戦うことを決意した青年。優しい性格だが、妹のことを大切にしすぎるあまり、周りをかえりみることができなくなることも。

妹のために剣を取った兄

NieR RepliCant™
ニーア レプリカント

ニーア レプリカント			
2010年発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
	備考	プレイ人数:1人用	





NieR Gestalt™

ニーア ゲシュタルト



ニーア ゲシュタルト		
2010年発売予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:キャビア	
備考	プレイ人数:1人用	

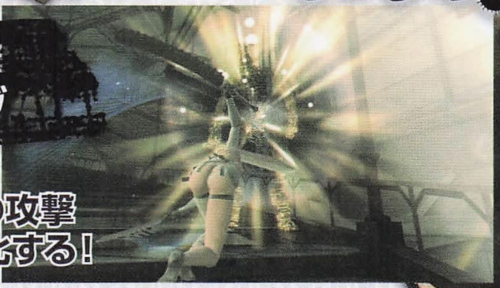
娘のために剣を取った父

ニーア
Nier

『ゲシュタルト』の主人公。娘ヨナを溺愛する父親。病に倒れたヨナを救うためなら、何を犠牲にすることもいとわない。だが、その思いが強すぎて、ほかのことに神経が行き届かない傾向がある。

それぞれの物語

アクション&シューティング



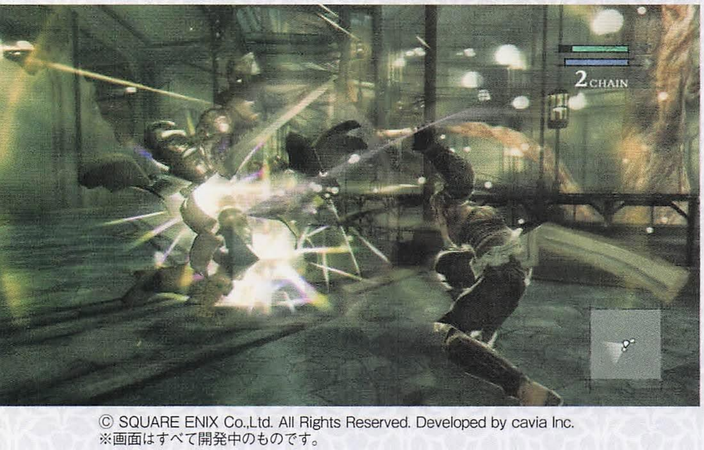
◀スピード感あふれるスラッシュアクションで、敵をなぎ倒す爽快感!!

武器と魔法、2つの攻撃方法で攻め方が変化する!

本作は、剣と魔法を使って戦うアクションRPG。マモノと呼ばれる敵が徘徊するフィールドを縦横無尽に駆け回り、ときには仲間と協力しながら戦うこととなる。剣などの近接武器による攻撃では、タイミングよくボタンを押していき、攻撃を加え続けることでチェインが発生。これにより、攻撃速度や取得経験値の上昇などといったボーナスもつく。魔法による攻撃は、シューター感覚で敵を狙い撃てるだけでなく、ひしめく多くの敵を一瞬でなぎ払うといったこともできるようだ。



▲MPを消費するため多用は禁物だが、遠方から敵を攻撃できる。射程や範囲は魔法によって異なる。



チェインをつなぐほど、レベルアップも早い!?

◀画面右上のパラメータの下に、チェインの表示が。なるべく多くの敵を引きつけ、一気に攻撃できればかなりのチェイン数が稼げるだろう。また武器にも成長要素があり、レベルアップすることで攻撃速度が上がる。1つの武器を愛用し、育て上げて強くなる楽しみも。剣と魔法、2つの攻撃方法を巧みに組み合わせ、いかにチェインをつなげられるか。まさに、プレイヤーの腕の見せどころだ。

CHECK

2つの『ニーア』の相違点とは…?

『レプリカント』が遊べるのは日本だけ! 片方だけ遊んでも楽しめる仕組み

2つの作品は、物語やシステムなど共通する部分も多い。『ゲシュタルト』の父ニーアでは強靭な肉体を生かしたパワープレイが楽しめ、『レプリカント』の兄ニーアでは素早い身のこなしでテクニカルな戦いが楽しめる。また、ヒロインに対する立ち位置の違いから、異なるストーリーラインも用意されている。世界観にどっぷり浸りたい人は、両作品ともプレイするべきだろう(一方だけでも物語自体は完結するが)。なお、2人のニーアは異なる世界に存在しているようだが……。

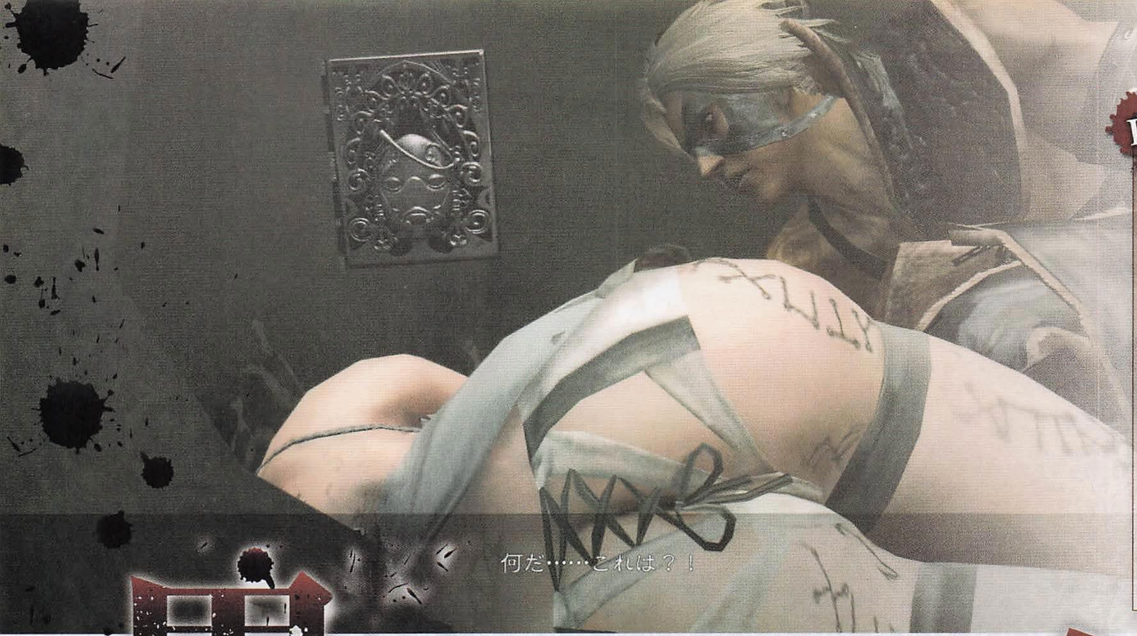
ゲームシステムはまったく同じ

ゲシュタルト	レプリカント
・Xbox 360でのみ発売	・PS3でのみ発売
・英語音声+日本語字幕	・日本語音声+日本語字幕
・主人公は父ニーア	・主人公は兄ニーア
・日本と海外で発売※	・日本でのみ発売予定

若干の物語の差異+関連性も!?

※海外では『NIER』というタイトルで、Xbox 360とPS3で発売。音声および字幕は英語で収録。

※画面はすべて開発中のものです。



KEY WORD 黒文病

ニーアにとって大切な存在である、ヨナの命を脅かす深刻な病、それが「黒文病」だ。文字通り、身体の表面に不気味な黒い文字がぞろぞろと浮き上がってくる。常に現れているわけではなく、出たり消えたりを繰り返すが、徐々に黒い文字は全身に広がっていき、最終的には死に至るという……。文字が出現する際には、かなりの苦痛も伴うようだ。

原因は定かではないが、治癒させるためには「白の書」が失ってしまった「封印されし言葉」を集めるしかないと言われている。ニーアはこの言い伝えを信じて、「白の書」とともに旅をすることになるのだが、そもそもなぜ「黒文病」が蔓延したのか？　不可思議な存在である「白の書」や、もう一冊のよく似た書物とも深い関係がありそうだ。

黒き病とマモノが奪い去る、

世界観

呪われし者たちがうごめく絶望的な世界で──

両作品とも、舞台となるのは荒廃しきった、遠い未来の世界。公開されている写真をよく見ると、近代的な設備のようなものもあれば、中世の城のような場所もある。また古代遺跡のような建物も公開されており、一概に世界の様相を表現することは難しい。ただ確かなことは、謎の病気である「黒文病」が人々の命を奪い、周囲にはマモノがはびこっている絶望的な世界だということだ。どうしてこんな世界になったのか、どこに希望があるというのか？　長い時を生きている「白の書」ならば、その問いに答えられるのかもしれない……。

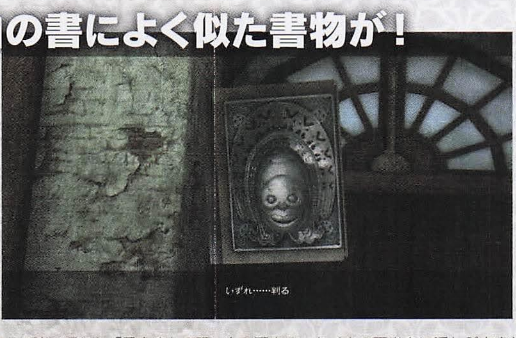


▶マモノを倒せば倒すほど、ニーアは強くなっていく。マモノを倒していくよりほかに、「封印されし言葉」を手に入れる手段はないようだ。



◀広大な平野が広がり、奥には岩山も見える。そこを奇妙な形をしたマモノが徘徊する……。

白の書によく似た書物が！



◀長い時を生き、言葉を話し、宙に浮いてニーアとともに旅をする「白の書」。それと同じような書物が！　不気味な顔に、黒い色。何かを知っているそぶりだが……。

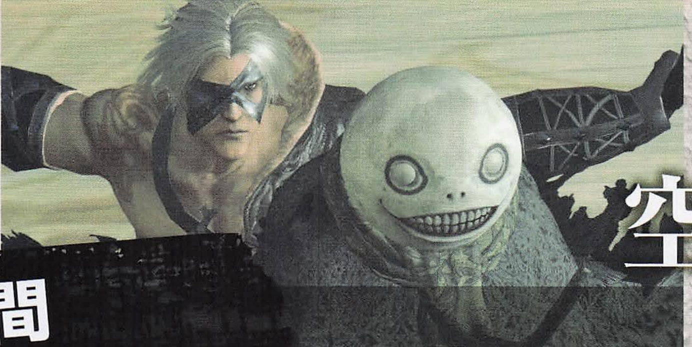


黒き病に冒された少女
ヨナ
Yonah

ニーアにとって最も大切な存在となる少女。病弱ながらも、肉親に尽くそうと懸命な姿を見せる。その健気な姿は、見るものすべてを惹きつける愛らしさにあふれ、どこか小悪魔的ですらある。

▼ヨナの腕に現れた「黒文病」の証。上の写真の、カイネの下半身に浮かぶ文字も……。





▲ニーアをかばうように立ちはだかる謎の生き物。意志はあるようだが、その表情に変化は見られない。

仲間

個性的すぎる連中がニーアの旅に同行する理由とは？

世界を救うなど、大それた目的はない——ただ血を分けた身内を救いたい。それだけのためにマモノを倒す旅を続けるニーア。彼の旅路に同行するのが、第1報でも紹介した両性具有の戦士カイネ、そして奇妙な姿をした謎の生き物だ。手足は骨だけ。マントをひらひらとさせながら、空中を漂う姿はまさにオバケやゴーストのようである。いったいどんな成り行きでニーアと出会い、ともに旅をすることになるのか。カイネや、この謎の生き物の旅の目的は？　……すべてはまだ謎のヴェールに包まれている。



空飛ぶ魔法使い

????

ある出来事がきっかけで、ニーアと旅をすることになる謎の生き物。名前や素性、性別（?）など、一切が不明。空中を漂いながら強力な魔法を操り、ニーアの戦いをサポートする。

幸せのカタチ



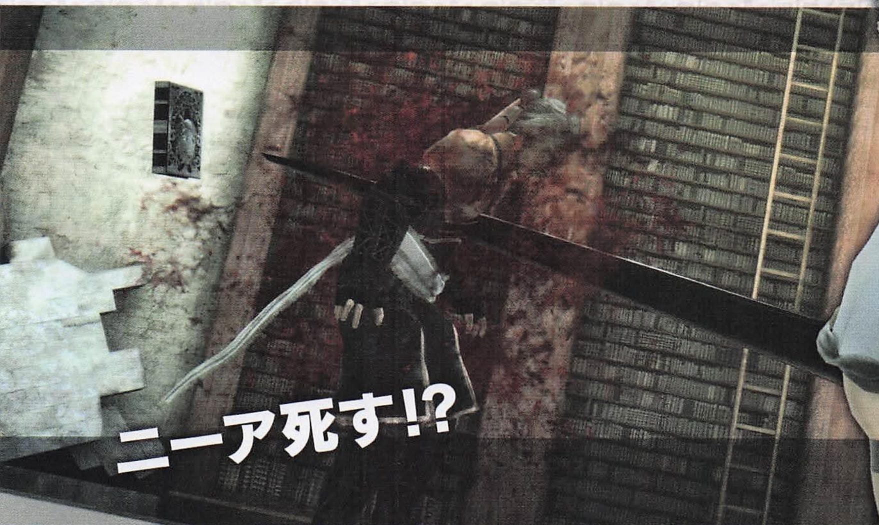
▲3人が入り乱れながら戦う写真も公開された。プレイヤーキャラを変更することができるのか、他の仲間に指示を出すことができるのか、など詳細な操作方法なども気になるところだ。



両性具有のマモノ憑き

カイネ
Kaine

左半身をマモノに侵された、通称「マモノ憑き」の戦士。両性具有のために迫害を受けた過去の反動と、マモノの侵攻を防ぐべく、露出の激しい服装を好む。性格は粗暴。大ざっぱで大喰らい。



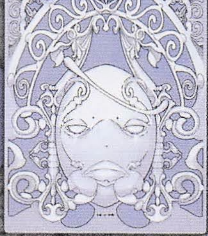
ニーア死す!?

▲剣のように鋭利な触手に、みぞおちを貫かれたニーア。飛び散る鮮血……背後に漂う白の書は何を思うのか。

記憶を失った博識の書物

白の書
Grimore Weiss

ニーアの旅に同行する「封印の書物」。宙に浮いて言葉を話し、語り口は尊大。しかし、ちょっととぼけた一面も持つ。記憶の一部を失っている。



武器

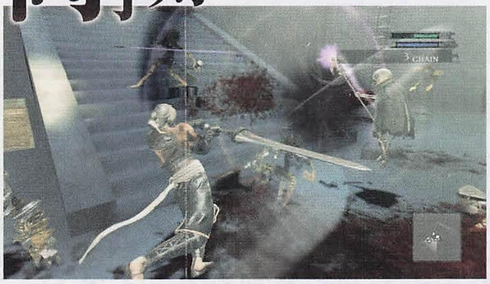
タイプの異なる3種類の武器を使い分けて戦う

本作に登場する武器は、「両手剣」「片手剣」「槍」の3種類。それぞれにリーチや攻撃速度など、使い勝手が異なるので、場面に応じて装備を切り替えつつ戦う必要がある。また、ここで紹介する「武器」と「魔法」以外の攻撃手段として、「体術」があることも判明している。詳細は今後明らかにされていくことだろう。いずれにせよ主たる攻撃手段である武器をうまく扱えるかどうかが、本作のバトルにおいては重要になる。ここでは3種類の武器について解説しておこう。



両手剣

有無を言わさずマモノどもを叩き伏せる一撃の威力に優れた暴力的な武器



◀剣で斬るというよりは、重みで敵をなぎ倒したり、すり潰すといった印象。リーチも長めだが、とにかくスキが大きい。使いこなすにはテクニックを要する。

片手剣

素早い攻撃でマモノを切り刻む使い勝手に優れた斬撃武器



▲連続的に攻撃を浴びせることもでき、スキも少なめ。ただし両手剣ほどの攻撃力はないので、手数が必要となる。

槍

踏み込みながらの突きでマモノを貫く使用者の技量が求められる刺突武器



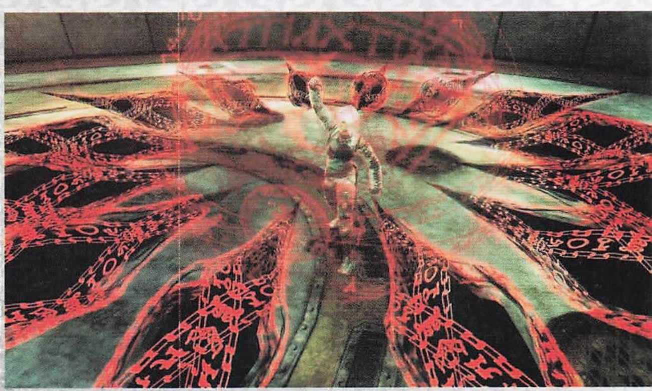
▲「突き」や「ジャンプ斬り」などはダメージ大。ただしヒット範囲は広くないので、かなり玄人好みの武器といえる。

言霊を操る者に、

魔法

防御と攻撃…ニーアたちの戦いを支える特異な力

武器とはまったく理が異なる魔法。詳細は明かされていないが、ビームのように前方へ発射する攻撃魔法から、防御を固める補助的な魔法まで、さまざまな種類が存在する。独特のエフェクトや演出にも注目したい。



▶ニーアの周りを取り囲む黒と赤の紋様。発動させるのに、詠唱時間なども必要なのだろうか?

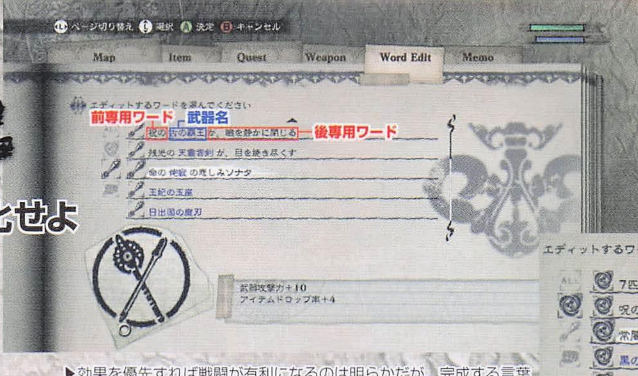


▶カイネも魔法を扱う。謎の生き物なら、もっとすごい魔法が使える……かも?

ワードエディット

言葉＝ワードで武器や魔法を強化せよ

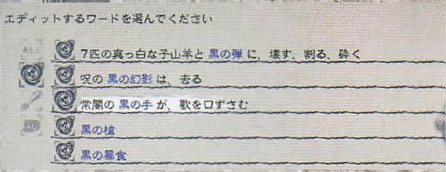
武器や魔法、体術をカスタマイズするシステム、それが「ワードエディット」だ。マモノを倒すと、まれに入手できる「ワード」。ワードにはそれぞれ「攻撃力アップ」や「取得経験値アップ」「状態異常付加」など、さまざまな効果が存在する。これらを武器や魔法の“名前”の前後に付け加えることで、その効果を得ることができる仕組みだ。おもしろいのは、単純なパーツなどを付けるのではなく、「言葉」を付けるという発想。まるで呪文を自分で作るかのように、言葉によって名に力を与え、行使する。世界観にマッチしたこのシステムは、ディレクターの横尾氏いわく「かなり苦心して作っている」とのこと。その全容に期待しよう。



▶効果を優先すれば戦闘が有利になるのは明らかだが、完成する言葉の響きにこだわりたいというプレイヤーも出てきそうなシステムだ。

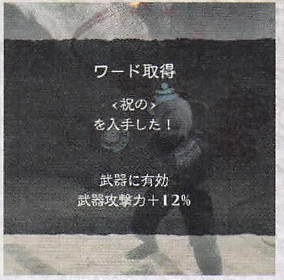
前後に言葉をくっつけて付加効果を得よう

◀武器や魔法名の前後にワードをつけられる。各1ワードずつ、計2ワードを選んで付けよう。





▼マモノの上に、青緑色に輝く梵字のようなものが飛び出した。これがワード。その総数は100以上存在する！



▲ワードを取得すると、それがどんなワードかの説明がなされる。「祝の」は、武器専用で前に付けるワードのようだ。

例 祝の 侘寂 の悲しみソナタ
＝武器攻撃力＋10とアイテムドロップ率＋4%の武器「侘寂」
命の 王妃の玉座 の悲しみソナタ
＝武器攻撃力＋12%とアイテムドロップ率＋4%の武器「王妃の玉座」

プレイヤーの好みで多彩な組み合わせが可能！

現在公開された写真から判明した武器や魔法一覧

- 魔法——黒の弾、黒の幻影、黒の手、黒の槍、黒の暴食
- 武器——古の覇王、天叢雲剣、侘寂、王妃の玉座、日出国の魔刃
- ワード——「祝の」「残光の」「命の」「が、瞼を静かに閉じる」「が、目を焼き尽くす」「の悲しみソナタ」「7匹の真っ白な子山羊と」「に、壊す、割る、砕く」「呪の」「は、去る」「常闇の」「が、歌を口ずさむ」

祝福あらんことを——

マモノ

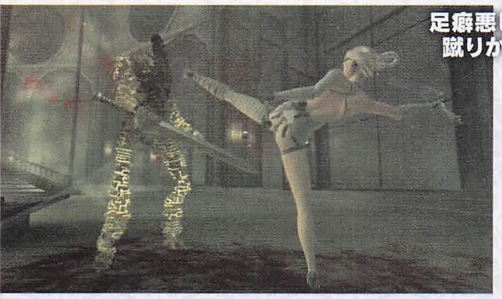
呪われし者と言われる黒くたゆたうモノたち

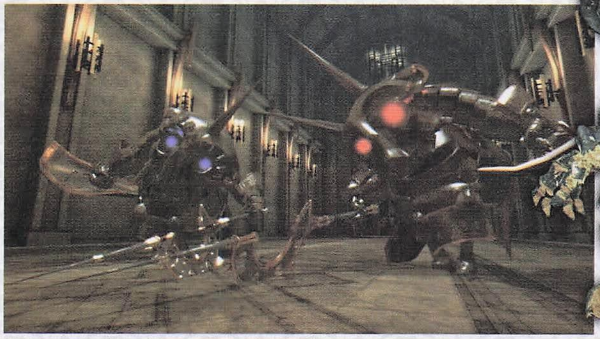
『ニーア』には、実にさまざまな姿のマモノが登場する。剣や鎧で身を固めたマモノもいれば、魔法を唱えるマモノも存在。正体もわからず、目的も不明。ただただ、果てしなく世界に湧き続けるマモノたちを倒すよりほかに生きる術はなく、ヨナを救う手だてもまたほかにないのである。



足癖悪し!? カイネの蹴りがマモノに炸裂！

◀▼性格も行動も粗暴なカイネ。特に足癖が最悪なようで、いろんなものを容赦なく蹴り飛ばすらしい。バトル中にもマモノの頭めがけて、この脚さばき。マモノには体術も有効らしい。下写真はTGSのプレイアブルにも登場したマモノ。顔と角が鬼のようだ。





ライバル＝強敵(とも)が

待ち受けるは対立か、それとも共闘か。今、マケレンノジャーのライバルが姿を現す！

絶対ヒーロー改造計画



このイラストが目印だ！

絶対ヒーロー改造計画		
2010年3月11日発売予定	通常版：￥6,090（税込）／限定版：￥8,190（税込）	
PSP ジャンル	RPG（ダンジョンRPG）	SF
メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
備考	プレイ人数：1人用	育成

ライバルの存在と新たな施設が明らかに！注目のダンジョンRPGの新要素を大公開!!

本作は、新米ヒーローの特訓＝迷宮での戦いを描くダンジョンRPG。パーツを装備すると必殺技が使えたり、カスタマイズも可能な秘密基地が用意されていたりと、ヒーロー物の"お約束"がたっぷり詰め込まれている。今回は、もう1人のヒーローやコラボ企画の詳細など、最新情報を一挙に紹介！



TOPIC 2大特典付きの初回限定版！

気になる本作の豪華な初回限定版の内容を紹介しよう。1つは、BGMや歌曲をたっぷり収録した2枚組のサウンドトラック。もう1つは、豊富なイラストでヒーローのヒミツがバッチリわかる設定資料集だ。また、初回限定版の遊び心あふれるパッケージイラストも要チェック。まるで、ヒーロー物のおもちゃとして販売されているフィギュアの化粧箱のようなデザインとなっている。



ニューヒーローがラスボス戦に参加！





▲ラスボスに挑む、もう1人のヒーローのキケンダー。死を恐れない男だ。

◀多彩なパーツを使い分けて、多数の敵や罠が待つダンジョンを突破せよ！

Special 電撃文庫とのコラボレーションにおける新たな参戦作品が判明！



「灼眼のシャナ」など電撃文庫の人気者のパーツが作中に登場することはこれまでにお伝えしてきたが、今回は一挙に16作品の参戦が判明！　現在判明している作品は右のとおりで、これからもっと増える可能性も？　なお、20作品中13作品は、キャラクターではなく有名な武器や小物のパーツが登場する。

ダンジョンやアジトがまるで別世界に!?



▶ブギーポップの姿でアジトを利用。ハーピーや戦闘員（？）といった住人たちと話したときに反応が変化することはある？



▲「いぬかみっ！」のようこが戦う。必殺技はやはり発火能力の「じゃえん」？

◀犬神のようこにネコ耳を装備するといった楽しみ方も！

ブギーポップがワイヤー以外の武器で戦う！



◀原作では主にワイヤーで戦うブギーポップだが、装備するパーツを自由に選べる本作では、他の武器で戦うことが可能だ！

参戦が判明している作品（著者・イラストレーター敬称略）

	作品名	著者／イラストレーター
全身パーツが登場	灼眼のシャナ	高橋弥七郎／いとうのいぢ
	狼と香辛料	支倉凍砂／文倉十
	撲殺天使ドクロちゃん	おかゆまさき／とりしも
	とらドラ！	竹宮ゆゆこ／ヤス
	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬／灰村キヨタカ
	ブギーポップは笑わない	上遠野浩平／緒方剛志
	いぬかみっ！	有沢まみず／若月神無
武器や小物がパーツとして登場	学園キノ	時雨沢恵一／黒星紅白
	嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん	入間人間／左
	ソードアート・オンライン	川原礫／abec
	断章のグリム	甲田学人／三日月かける
	ロウきゅーぶ！	蒼山サグ／てぃんくる
	タロットの御主人様。	七飯宏隆／YUKIRIN
	森口織人の陰陽道	おかゆまさき／とりしも
	電波女と青春男	入間人間／ブリキ
	ラプンツェルの翼	土橋真二郎／植田亮
	ほうかご百物語	峰守ひろかず／京極しん
	パラララ ―Parallel lovers―	静月遠火／越島はぐ
	血吸村へようこそ	阿智太郎／あらきかなお
	アカイロ／ロマンス	藤原祐／椋本夏夜

“ヒーローを強くする――!!

キャラクター マケレンノジャーのライバル・キケンダー登場!

スタッフコメント キケンダーは性格もちょっと危険なマケレンノジャーのライバルです!

無謀刑事キケンダーは、絶対勝利マケレンノジャーのライバルとして生まれた経緯があり、熱血キャラである一文字ピロ彦とは対照的な性格にしました。彼はその名の通り、危険を好んで自ら危険な状況に飛び込んでいくのですが、この無謀な行為には、彼自身の悲しい過去が関わってきています。ただし、彼のボイスを聴いていただければわかることになりますが、どう考えても「痛いのが好きな人」っぽいニュアンスが入っているので、そういう意味でも危険なキャラクターといえます。ぜひ、彼の活躍にご期待ください!!　（新川宗平プロデューサー）

本作におけるヒーロー物の“お約束”は「改造」や「アジト作成」だけではない。ヒーローには「ときに対立し、あるときは共闘する」ライバルの存在が必須。そこで登場するのが、マケレンノジャーのライバルにして、影のヒーローである“無謀刑事キケンダー”だ。彼も、マケレンノジャーと同じく、ラスボス・田中デスダークと戦うという。それだけに、主人公と共闘する展開もありそうだが……。果たして、どうなる?



◀敵の攻撃を受ければ受けるほど力がアップ!?

攻撃に特化したキケンな男はダメージを力に変えて戦う!!



▲防御では敵を倒せないと考え、攻撃を避けずに受け止めて反撃するのがキケンダーの戦い方のようだ。



◀新米ヒーローの主人公では歯が立たなかった田中デスダークにダメージを与えている。

戦い方はデンジャラスだが実力は田中デスダークと互角!?

デザイナーコメント コンセプトは「ガタイのいいカーボーイ」です!

キケンダーは、大まかなイメージをスタッフの方からいただいて、それをもとに細かい装飾などを仕上げていきました。コンセプトとしては、「ガタイのよいカーボーイ」という感じで、手足をがっしりとさせて肉弾戦もできるようなデザインにしました。また、感情を表には出しませんが、心は非常に熱いキャラクターでもあるので、そのあたりにも注目いただければと思います。　（今泉昭彦氏）



無謀刑事 キケンダー

マケレンノジャーのライバル。死に場所を求めているかのように、無謀で危険な戦い方をする。

アジト ユニークな機能&施設効果を備える新施設を公開!

自分だけの秘密基地を作ることができる「アジト作成」。これはアジトの内部に施設を設置すると、その施設が持つさまざまな機能を利用できるシステムだ。主人公の能力アップをはじめ、便利な機能が多数存在し、ここで装備するパーツと設置する施設が戦いの勝敗を大きく影響する。ここでは、そんなアジトの新たに判明した施設の機能&施設効果を紹介。

虎の穴
ヒーローを強化するコスプレ屋!?

「虎の穴」は、虎の頭を模したような外観で、その中はプロレスジムのような場所。しかし、その実態はマケレンノジャーの全身パーツを装着できる「コスプレ」施設なのだ！　ここでは、電撃文庫とのコラボレーションによるシャナやホロなどの全身パーツを装備することが可能。さえない主人公に代わって、華やかな彼女達の外見でゲームをプレイできるようになるわけだ。これは設置しないわけにはいかない！

タイガーだ！タイガーになるのだ!!





▲▶部屋の中央にあるリングには、意外だが装備を着せ替える機能がある。

いきつけの喫茶店
おやっさんの力を借りてパーツ名を変更！

「いきつけの喫茶店」は、マスターと話すことで、ゲーム中に登場するパーツの名前を変更できる施設。下の写真のように、お気に入りのパーツの組み合わせで、それぞれのパーツに特定の名前をつけると、まるでシリーズ物のパーツを装備している気分が味わえる。





▲▶プリニー帽子が“にっぽんいち”シリーズに！

新パーツ誕生!?

衛星砲
アジトからダンジョンを砲撃!!

文字通り砲撃が可能な施設「衛星砲」。ダンジョンで施設効果の「援護射撃」を選ぶと、アジトからの砲撃で敵全体を攻撃可能。ピンチのときに使えば、一気に形勢を逆転できそう。カウントダウンがあるということは、コマンド選択直後に効果が発動するわけではない?





▲▶「援護射撃」を選ぶと、周囲の敵全体を一掃できる。

援護射撃で大逆転！

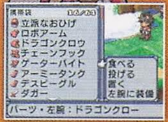
Pick Up パーツにも注目！



本作の大きな魅力の1つが、装備すると特殊な効果（必殺技の使用や罠の自動回避など）が得られる多彩なパーツの存在。ここでは、特徴的な4つのパーツの効果を解説する！

ウルフマスク

装備すると、本来は食べられないアイテムが食べられるようになる。エネルギーが減ったときはこれで回復!?



灼熱大拳

炎の力を秘めた腕パーツ。装備すると、フェニックスの羽ばたきで敵を焼き尽くす技「火鳥天翔」を使用できる。



ケンタロスボディ

装備時に「デルタドリーム」を使える馬の下半身パーツ。分離攻撃を行えるらしいが、それは二人羽織状態では…？



カースハンド

敵から受けたダメージを上乗せして、強力な攻撃をお見舞いする。攻撃時の不気味なエフェクトはダテではない！





コミックマーケットにマケレンノジャーが現れる！

来たる12月29日より3日間、東京ビックサイトで開催される「コミックマーケット77」に、なんとマケレンノジャーが出現する!? じつは、このイベントに日本一ソフトウェアが出展し、キャラクターグッズの販売などを行い、そこにマケレンノジャーの姿をしたスタッフが登場するのだとか。詳細が気になる人は、公式サイト（http://nippon1.jp）で確認しよう!!

地球、惑星エイオス、カルディアノン、EnⅡ、ロークなど全宇宙対応!

Xbox 360でもう遊んじゃったよって人も
新規CGやイラストで
楽しんでいってほしいのよー。

電撃スターオーシャン

そうだ、宇宙行こう。

―『SO4』からはじまる、2010年宇宙の旅―



旅立ちは2010年2月4日!!



星の海を

「みんなが宇宙に描いた夢を守るためにも！」

Edge Maverick

エッジ・マーベリック

CV 岸尾だいすけ

性別:男　年齢:20歳　種族:地球人　身長:178cm　体重:66kg　武器:剣

滅亡の危機に瀕した地球人類の希望を求め、第1期SRF（宇宙開拓隊）に志願した青年。優れた状況判断力を持つが、強い正義感と責任感から、周囲を省みない行動に出ることも。同じSRFに選抜されたクロウにライバル意識を燃やしている。

往く冒険者達よ集え!!

未来を求め、宇宙へと旅立った若者たちの物語
――その最終章が、PS3で再び幕を開ける!!

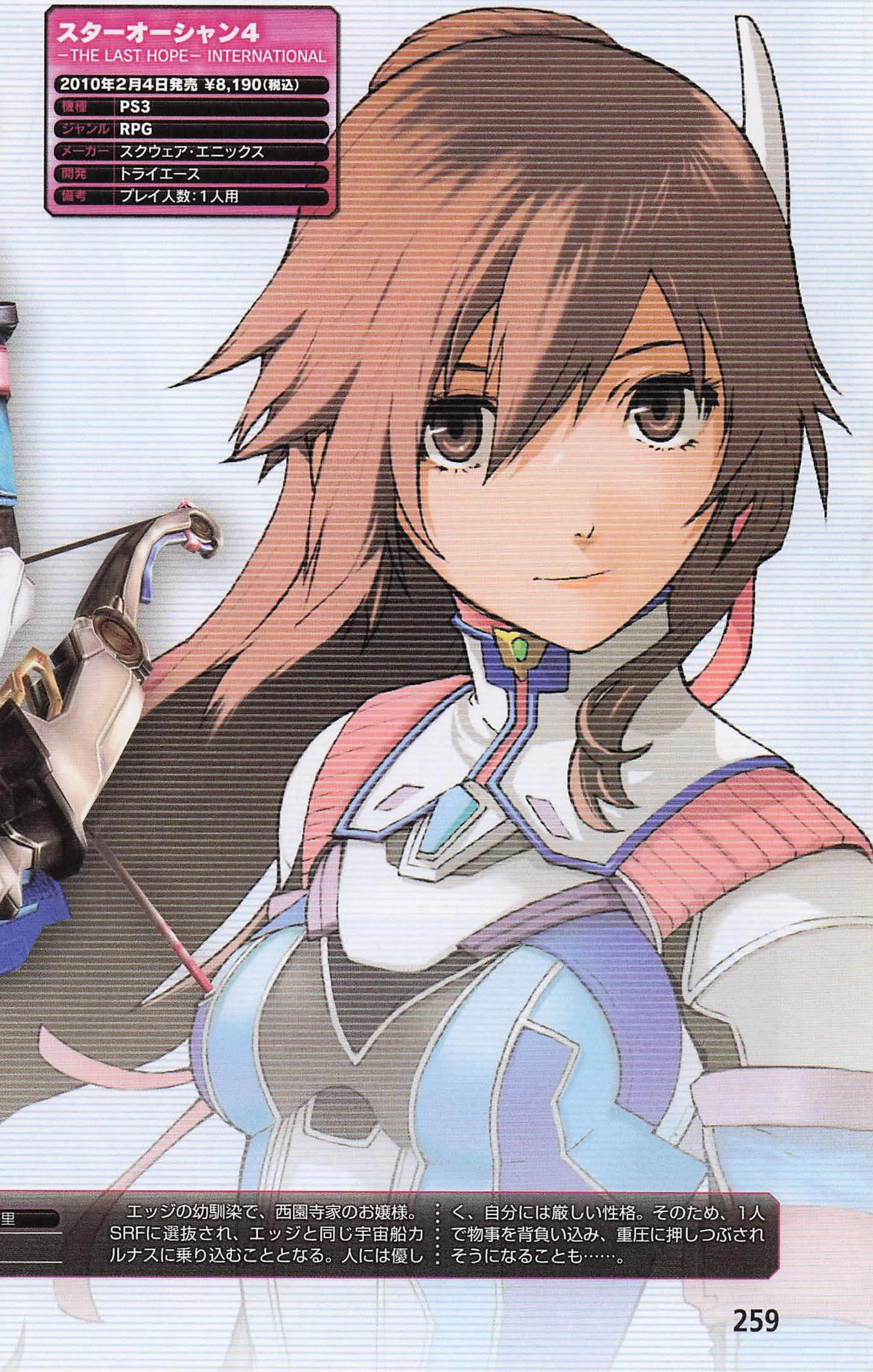
銀河を舞台にしたSF・RPGとして、絶大な人気を誇る『スターオーシャン』シリーズ。その最終章となる『スターオーシャン4 –THE LAST HOPE– INTERNATIONAL（以下SO4）』が、いよいよPS3でも発売される。今回は、物語を織り成す仲間達と、ゲームのポイントを大紹介！　さあ、ともに星の海を渡る旅へと思いを馳せよう!!

スターオーシャン4
–THE LAST HOPE– INTERNATIONAL

2010年2月4日発売 ¥8,190（税込）	
機種	PS3
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
開発	トライエース
備考	プレイ人数：1人用

「これからもずっと、輝き続けるエッジでいて」





Reimi Saionji

レイミ・サイオンジ　CV 福圓美里

性別:女　年齢:19歳　種族:地球人　身長:167cm　体重:53kg　武器:弓

エッジの幼馴染で、西園寺家のお嬢様。SRFに選抜され、エッジと同じ宇宙船カルナスに乗り込むこととなる。人には優しく、自分には厳しい性格。そのため、1人で物事を背負い込み、重圧に押しつぶされそうになることも……。





「みんなが一緒なら……リムは全然平気なのよ」

Lymle Lemuri Phi

リムル・レムリ・ファイ

CV 沢城みゆき

性別:女　年齢:15歳　種族:レムリック人　身長:123cm　体重:34kg　武器:ワンド

惑星レムリック出身の、呪紋使い。実年齢は15歳だが、過去の出来事から他人に心を閉ざし、成長も止まってしまっている。言葉使いも幼く、エッジやレイミのことを「えーたん」「れーたん」と呼ぶが、なぜかフェイズのことだけは呼び捨てにする。

WORLD&STORY

SF・RPGの金字塔!
PS3で語られる「はじまりの物語」

舞台は宇宙歴10年。過去のシリーズ作品より、かなり昔の時代設定となる物語だ。長年の研究によりワープ航法を会得した人類は、戦争で汚染された地球から逃れるべく、宇宙開拓に未来を託す。移住可能な惑星を調査するため、結成されたSRF。その第一陣として、主人公エッジらが乗り込むカルナスほか、4機の宇宙船が星の海へと旅立っていく。未知の惑星で彼らを待っているのは、希望か、それとも――?



▲まっすぐな眼差しで艦橋に立つエッジ。彼がその瞳に映す先には、どんな冒険が待ち受けているのだろう。

人類の希望SRF――すべては地球人の未来を守るために

▼ハイエンドで表現された宇宙空間の映像は、圧巻のひと言! ぜひともHD対応のテレビで堪能したい。





「忘れないでください。あなたが進む道には共に行く仲間がいることを」

Faize Sheifa Beleth

フェイズ・シッファー・ベレス　CV 斎賀みつき

性別:男　年齢:18歳　種族:エルダー人　身長:166cm　体重:55kg　武器:レイピア

優れた科学力を有する惑星エルダーの青年。星間調査団に所属し、活動している最中にエッジたちと知り合い、行動をともにする。優れた呪紋の使い手で、天才肌。非常に論理的な思考の持ち主だが、基本的には人懐っこく、素直な性格をしている。

PLANET　プラネット

宇宙船カルナスで旅するのは環境も文明も異なる惑星

エッジたちが目指すのは、人類が移住できる平和な惑星。しかし、事前の調査だけでは充分な安全が確認できておらず、彼らは自分たちの目で移住の可能性と安全性を確かめねばならない。宇宙船カルナスでいろいろな惑星を行き来しながら、エッジたちは旅を進めていくこととなる。無論、その旅路は決して平坦なものではなく、ときに危険を伴う。探査する惑星は、それぞれに文明も人種も異なっており、危険なモンスターなども生息する。果たして、エッジたちは無事にSRFとしての使命をまっとうし、地球に帰還することができるのだろうか。



◀環境は地球でいうところのジュラ紀に酷似。巨大生物は存在しないようだが!?



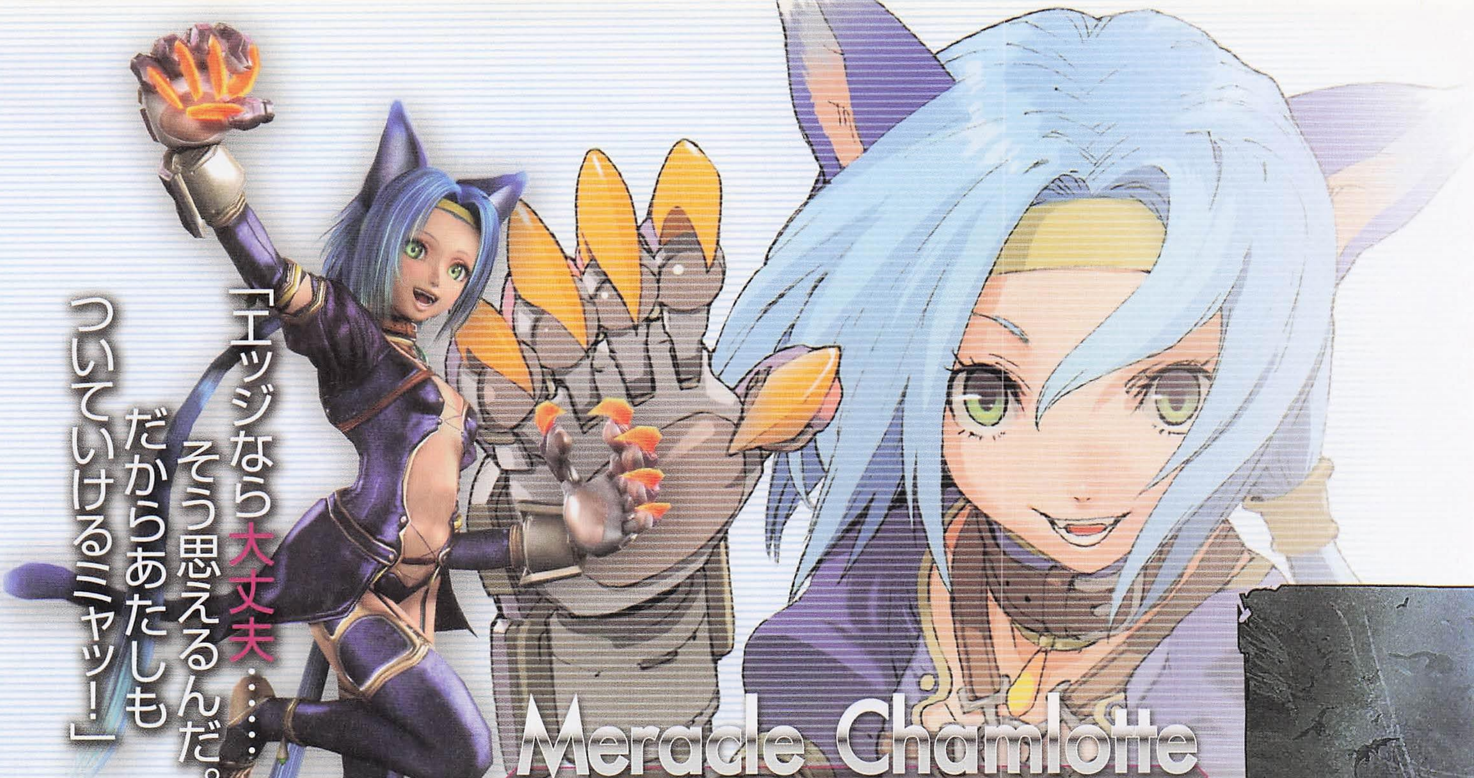
◀ネコ科の生物を祖先とするフェルプールなどが文明を築き、国を形成する。



◀中世程度の文明レベル。呪紋が発達している。



◀宇宙全体の秩序を守るモーフィスが暮らす惑星。



「エッジなら大丈夫……そう思えるんだ。だからあたしもついていけるミャッ！」

Meracle Chamlotte

メリクル・シャムロット

CV 豊口めぐみ

性別:女　年齢:16歳　種族:レッサーフェルプール　身長:148cm　体重:40kg　武器:爪、拳

ネコ科の祖先の特徴を色濃く残す種族・レッサーフェルプールの少女。幼い頃に仲間とはぐれてしまい、その後ひとりぼっちで生きてきた。明るく気丈だが、寂しがり屋な一面も。嗅覚や聴覚に優れるなど、種族特有の能力で仲間をサポートする。





「発進準備完了。あとは君の命令を待つだけだミスタ・エッジ」

Bacchus D-79

バッカス・D-79

CV 安元洋貴

性別:男　年齢:32歳　種族:モーフィス　身長:214cm　体重:234kg　武器:装着型ランチャー

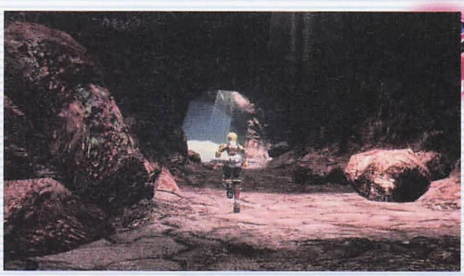
自分の意志で肉体をサイボーグ化した、EnⅡ出身の科学者。非常に正義感が強いが、決して感情には流されない。サイボーグ化された身体からは、強烈な攻撃を繰り出すことができる。また、最先端技術の光学迷彩で、姿を消して行動することも可能。

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい

vol.04

(株)トライエース **油井 誠**氏

トライエース所属のクリエイター陣による、愛をこめた描き下ろしイラストを紹介する人気企画！　今回は油井誠氏と、中川雅史氏のイラストが到着!!　真っ暗な洞窟で迷子になったエッジ達と、なぜか真冬に「卒業」しちゃってるレイミ達。電撃ゲームスだけの独占公開!!





こめんと!!

PS3版ではグラフィックリーダーを務めさせていただきました。いろいろ大変でしたが、ユーザーのみなさんに遊んでいただける機会が増えた事は本当に嬉しい限りです。PS3版『SO4』も、ぜひよろしくお願いします！
バッカスの眼から光線が出ているイラストに、“顔は生身のハズだ”とスタッフからクレームが……パロディだと言い張って、あえて直さず提出しました。(笑)

だいひょうさく!!

Xbox 360『スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－』キャラクターデザイン。





「わたくしはまだ飛べませんからー、置いていかれては困りますー」

「ふふっ そうこなくっちゃ。まっすぐ突っ走る男の子は好きよ」

Myuria Tionysus

ミュリア・ティオニセス　CV 生天目仁美

性別:女　年齢:22歳　種族:モーフィス　身長:174cm　体重:57kg　使用武器:両手持ちの杖

En IIの未開惑星調査員を務める女性。高度な呪紋を扱うほか、高い運動能力を持つ。人に優しく笑顔を絶やさぬ女性であったが、とある事件を境に厳しい表情を見せるようになった。現在は任務の傍ら、ある男性の行方を追っている。

BATTLE SYSTEM

アクション性と戦略性に満ちたバトルシステムはシリーズ最高峰!

『SO』シリーズといえば、夢中になれるバトルの楽しさも魅力の1つ。本作ではPS3の処理能力を活かし、今までのシリーズでつちかわれてきたバトルシステムが大幅にパワーアップしている。爽快感あふれるバトルを、ぜひ堪能してほしい。



ボタン連打でつながるコンボが超気持ちイイ!!

◀ボタン1つで、通常攻撃から必殺技までつながる!

SIGHT OUT

サイトアウト

敵の死角を突く新感覚アクション!

ボタンをタイミングよく押すだけで、敵のターゲットから瞬時に逃れ、回り込んで攻撃する「サイトアウト」。一瞬にして狙われる立場から狙う立場へ! 攻守が逆転する爽快感は、まさに新感覚!!

サイトアウトの特徴

- ◆自分をターゲットしている相手にのみ発動できる
- ◆サイトアウト後の一撃がクリティカルになる
- ◆サイトアウトに対してカウンターを使う敵も!





▲◀発動に成功すると、一瞬周囲がスローモーションに。この視覚効果の緩急が、絶妙に心地いい瞬間を生み出すのだ!!



Arumat P. Thanatos

エイルマット・P・タナトス　CV 東地宏樹

性別:男　年齢:26歳　種族:エルダー人 身長:192cm　体重:78kg　武器:レーザーサイズ

フェイズと同じエルダー人で、戦闘に特化した第13独立機甲部隊を率いる優秀な軍人。部下からの信頼は厚いが、自分が認めていない人間とは一切会話をしないという、ひねくれた一面を持つ。巨大なレーザーサイズ（鎌）をふるって戦う。

「教えてやる、若造。
ありのままの真実…すべてを」

Sarah Jerand

サラ・ジェランド　CV 力丸乃りこ

性別:女　年齢:19歳　種族:フェザーフォルク　身長:169cm　体重:50kg　武器:槍

鳥科の生物を起源とする、惑星ロークの希少種族・フェザーフォルクの女性。背に翼を持つが、いまだ空を飛ぶことができずにいる。非常におっとりとした性格で、かなりのおっちょこちょい。博愛主義者の彼女らしく、回復呪紋を得意としている。

SKILL　スキル

多彩なスキルでバトルが有利に!

キャラ育成に重要なのがスキル。「早口」や「挑発」など多くの種類があり、スキルによってはバトルが有利に進められるものも。どれを覚え、どう習熟させるかはあなた次第！



◀敵の弱点などが丸わかりの便利なスキルも!!

RUSH MODE　ラッシュモード

攻撃特化のハイパーモード!

一定時間「完全ガードレス」+「スピードアップ」効果が発動するラッシュモード。移動や攻撃の速度が格段に上がるため、敵に猛攻撃を仕掛けられる。敵の攻撃に耐えたあとがラッシュの好機だ！

ラッシュモードの特徴
- ◆攻防によりたまるラッシュゲージが満タンになると発動できる
- ◆移動力、攻撃力が上昇
- ◆攻撃を受けてものけぞらない



◀のけぞりがなくなるため、スキを見せずに攻撃可能。ただし、敵もこのラッシュモードを使用するので注意!!

CHECK

「ラッシュコンボ」で狙った敵をフルボッコ!!

ラッシュゲージを使用し、敵1体に集中攻撃を繰り出すのが、ラッシュコンボだ。仲間達と連携して、次々に必殺技を叩き込めるこの攻撃。うまくつなぐことができれば、なんとダメージ値100万をも超えるラッシュを決めることも可能だ!!

▼発動すると、専用の演出に切り替わる。ボタンをタイミングよく押し、大ダメージを狙え！





エッジをとりまく人々

カルナスに同乗する仲間以外にも、エッジと深くかかわる人々が多数登場する。存在感あふれる彼らとのエピソードにも、ぜひ注目したいところだ。



▲言葉使いは乱暴だが、心根は優しいイレーネ。彼女の印象的な青い髪とファーレンス姓。ファンならば『SO1』の"彼"が思い浮かぶはず。



Eleyna Farrence
イレーネ・ファーレンス　CV 本田貴子

高度な呪紋も扱う、惑星ロークの占い師。神からの神託を授かる、類まれな「オラクル」の力を持つ。





▲人類初のワープ航行に成功した彼は「光速のスティーブ」として、英雄視される存在である。

Stephen D. Kenny
スティーブ・D・ケニー　CV 楠見尚己

国際科学技術局のムーンベース司令官。SRFの創設に大きく貢献し、エッジたちの航海の成功を願っている。



Crowe F. Almedio
クロウ・F・アルメディオ　CV 浜田賢二

エッジやレイミとは幼馴染で、2人にとっては兄のような存在。SRFの1号艦・アキュラの艦長を務める。



▲本作ではカルナスの会議室でのみ、アイテムクリエイションを行うことができる。



Welch Vineyard
ウェルチ・ビンヤード　CV 半場友恵

カルナスのサブオペレーター。地球からの通信により、エッジ達をサポートする。かなりはっちゃけた性格。

はりきっていってみよ～！

PRIVATE ACTION & ITEM CREATION

カルナス船内でのお楽しみは仲間達とのコミュニケーション

航行中のカルナスの船内では、緊張感あふれるバトルを少し離れて、仲間達とのコミュニケーションを楽しもう！　仲間と親交を深めたり、新しいアイテムを開発したり……。カルナスの中には驚きや発見、そして恋の予感がてんこ盛り!?

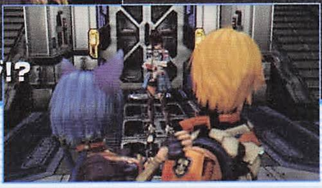
PRIVATE ACTION　プライベートアクション

100以上のイベントでエンディングも変化!

艦内の仲間に話しかけると発生するミニエピソード、それがPA（プライベートアクション）だ。ときには、普段お目にかかれない素顔がかいま見られることも。気になる相手との感情値が高まれば、ドキドキの恋愛的なイベントが!?　ただし、会話の選択によっては怒られることもあるので、あしからず……。



◀メリクルと急接近のエッジ！　何事？　そこへ……。



▼絶妙のタイミングで、レイミ登場!!　……イヤな予感がヒシヒシと。修羅場!?

あやうしエッジ!?

ITEM CREATION　アイテムクリエイション

ウェルチといっしょにアイテムを開発!!

食べ物を作ったり、錬金したり、絵を描いたり！　いろんなアイテムを生み出せるIC（アイテムクリエイション）。各キャラの才能に応じたスキルを磨けば、よりよい物が作り出せる。腕を磨き、素材を集め、まだ見ぬアイテムを作っていこう！

まずはレシピ会議!



▲メンバーをグループに分けて、会議を実行。力をあわせて、レシピをひねり出すべし。

素材を集めよう

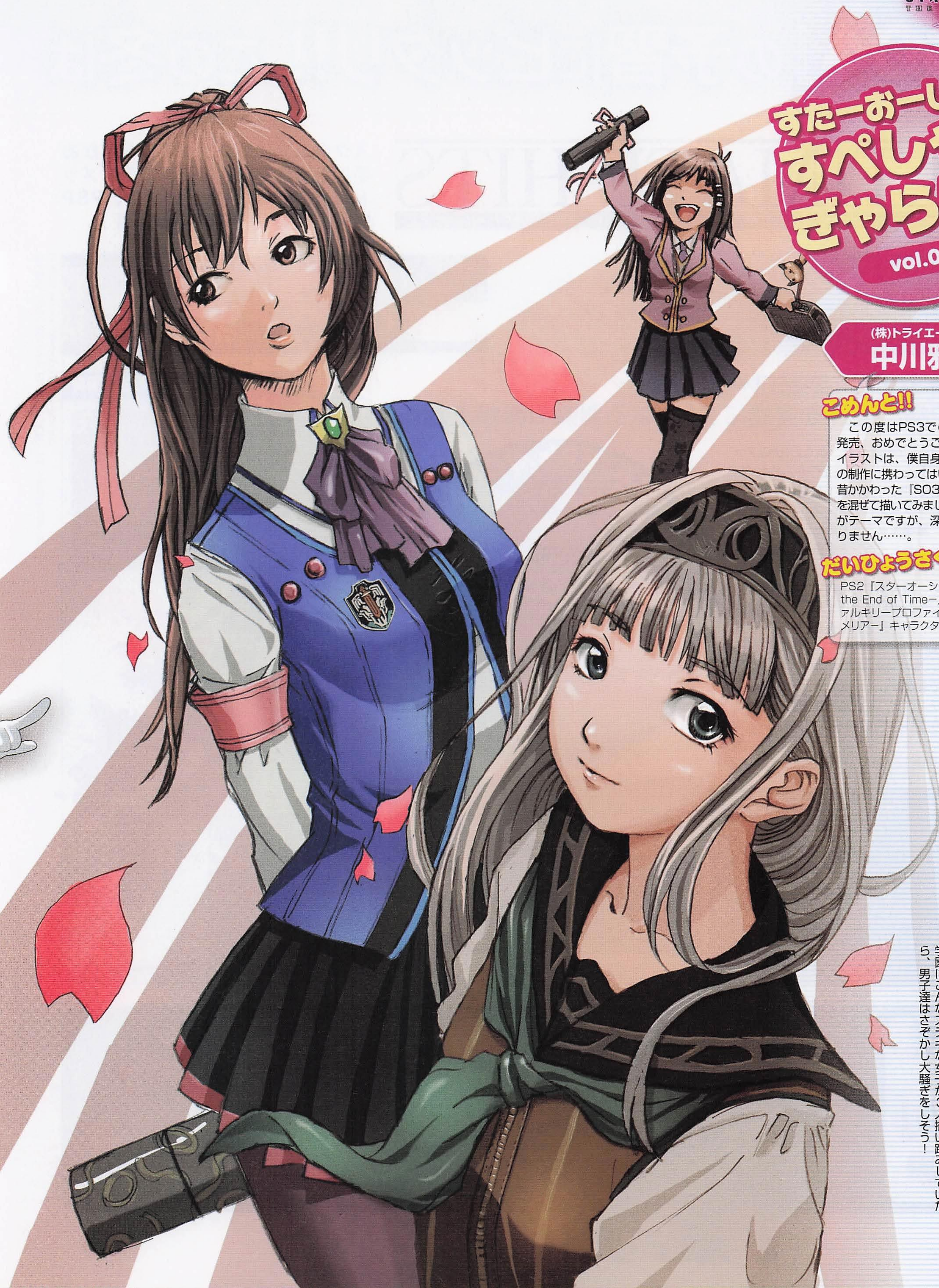


▲レシピに書かれた素材を求めて、フィールドで採集したり、戦利品を稼いだり……。



ニューアイテム完成!!

◀素材が集まったら、カルナスに持ち帰ってアイテムを実際に開発してみよう！



すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい

vol.05

(株)トライエース
中川雅史氏

こめんと!!

この度はPS3での『SO4』発売、おめでとうございます。イラストは、僕自身は『SO4』の制作に携わってはいないので、昔かかわった『SO3』と『VP2』を混ぜて描いてみました。「卒業」がテーマですが、深い意味はありません……。

だいひょうさく!!

PS2『スターオーシャン −Till the End of Time−』、PS2『ヴァルキリープロファイル2 −シルメリアー』キャラクターデザイン。

なぜかテーマは「卒業」!? レイミとソフィアはともかく、幽閉された王女のアリーシャが何を卒業したのかは、とってもナゾ……。イラストでは、みな別々の学園の制服を着ているが、もしも、1つの学園にこんなステキな女子が3人揃い踏みしていたら、男子達はさぞかし大騒ぎをしそう!

『SO4』の予習にピッタリ!! この冬は

ULTIMATE HITS®
アルティメットヒッツ

スクウェア・エニックスの名作がお手ごろ価格で楽しめるアルティメットヒッツのラインナップに、PSP版『SO』シリーズ2作が登場！

STAR OCEAN First Departure スターオーシャン1

スターオーシャン1 ファーストディパーチャー

●発売中（12月3日発売） ●¥2,940（税込） ●PSP ●RPG
●スクウェア・エニックス



宇宙暦346年、惑星ローク――。謎の奇病の蔓延を発端に、壮大なる冒険の幕が上がる

1996年にSFCで発売され、多くのRPGファンをトリコにしたシリーズ処女作から約10年。PSPでより遊びやすく進化して登場したのがこの『スターオーシャン1 ファーストディパーチャー』だ！ 登場キャラたちのビジュアルは新たに描き起こされ、イベントも多数追加。アニメーションによる演出も取り入れられ、もはや完全新作とさえ謳えるほどの内容に仕上がっている。戦闘シーンもリニューアルされ、爽快感が増したほか、スキルを組み合わせてアイテムを作り出すIC（アイテムクリエイション）の種類も増加し、やり込み要素も強化！ SFC版では仲間にできなかった人気キャラ・エリスが、新たにパーティメンバーへ加わるのも、往年のファンにはうれしいポイントといえる。

PLAYER's VOICE

恋愛模様に一喜一憂♥ PA会話が楽しい!

SFC版に比べ、バトルがグッと遊びやすくなったPSP版。もちろん、アニメやボイスがふんだんに盛り込まれたストーリーも要チェックです！ 豪華声優陣の熱演に加え、仲間と交流を深めるPA（プライベートアクション）も増えているので、キャラ同士の恋愛模様がよりドラマティック♥ もうたまら～ん！ 誰を仲間にし、誰とエンディングを迎えるかで頭を悩ますこの幸せ。ぜひヘッドフォンを着用し、ドラマ感覚で楽しんでください。（担当ライター）

▼続編である『SO2』のシステムも盛り込み、大きく進化したバトルシーン。一部、性能が変化したキャラも。





▲ある大きな秘密を抱えるフェザーフォルクの少女・エリス。彼女をパーティに加えられるのは、PSP版だけだ！

CHARACTER



主人公

ラティクス=ファーレンス

種族:フェルプール　年齢:19歳
身長:174cm　体重:68kg
好物:ホイコーロー

村の自警団に所属する青年。人間を石化させる謎の病を治す方法を求め、地球人とともに旅に出る。愛称はラティ。

CV 宮野真守

ミリー=キリート

種族:フェルプール　年齢:18歳
身長:164cm　体重:46kg
好物:フルーツパフェ

ラティと同じ自警団に所属する紋章術師。幼馴染であるラティに淡い好意を寄せるが、なかなか思いを伝えられない。

CV 生天目仁美

LINK to 『SO4』

STAR OCEAN THE LAST HOPE -INTERNATIONAL-

惑星ローク

シリーズ処女作と最終作、両作品に登場する惑星も！

ラティクスやミリーの母星であるローク。シリーズファンには思い出深いこの星は、『SO4』の主人公であるエッジたちの冒険の舞台ともなる！ 『SO1』より過去の時間軸で展開する物語には、ラティクスと同じファーレンス姓を名乗るイレーネなど、関連性が深いキャラが登場するのにも注目！

▶多数の種族が共生するのは、時代を超えても変わらぬロークならではの特徴。



SO4



イレーネ・ファーレンス

神の声を人々へと伝える占い師。ラティクスと同じく、青く美しい髪を持つ。



サラ・ジェランド

おっとりとした性格の、フェザーフォルクの呪紋使い。口調も実にのんびりとしている。

子孫

SO1



ラティクス=ファーレンス

責任感が強く、いつも周囲に心配りができる優しい心は、イレーネに似ている!?



ヨシュア=ジェランド

落ち着いた物腰とおだやかな性格は、サラの血筋であることを感じさせる。

アルティメットヒッツでも星の海へ!!

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

●発売中（12月3日発売） ●¥2,940（税込） ●PSP ●RPG
●スクウェア・エニックス



宇宙暦366年、惑星エクスペル──。緑の未開惑星で、青年と少女は運命の出会いを果たす

熱狂的なファンを持ち、シリーズ屈指の人気を誇る『SO2』の物語もアルティメットヒッツで楽しめる！ PSP版『SO1』と同様に、ビジュアルのリファインやアニメーションによる演出など、多くの要素が追加されている。シリーズおなじみのハイテンションキャラ・ウェルチも参戦し、爽快かつ奥深いバトルにさらなる戦略性をもたらしている。仲間達が普段見せない素顔の部分を知ることができるPAも、原作のPS版から大きく数を増やしているのもポイント！



▶2つの惑星をまたにかけた冒険が描かれる。PA総数も増加しているので、これを探すのも楽しい！

PLAYER's VOICE

個性豊かなキャラたち……誰を仲間にするべきか？

クロードとレナ、2人の主人公のどちらを選ぶかで、仲間にできるキャラが変わる本作。どちらを選ぶか悩みどころです。……っていうか、周回プレイをしてでも、全員を仲間にして交流を深めるべき！ それだけ、個性的なキャラが揃っています。また、『SO』シリーズは、出演声優陣が豪華なのも、もはや伝統。本作でも、クロード役の浪川大輔さんやレナ役の水樹奈々さんなどの名演が光っているので、キャラへの感情移入度はハンパないです！（担当編集）

CHARACTER



クロード・C・ケニー
種族:地球人 年齢:19歳
身長:175cm 体重:68kg
好物:ステーキ

有能な父を上官に持ち、自分の存在価値に悩む青年。親への反発から起こした行動が原因で惑星エクスペルへ降り立つ。

CV 浪川大輔

レナ・ランフォード
種族:エクスペル 年齢:17歳
身長:161cm 体重:45kg
好物:ショートケーキ

誰も知らない回復の力を使える、エクスペルの少女。命を救ってくれたクロードを光の勇者と信じ、ともに旅立つ。

CV 水樹奈々

LINK to『SO4』

STAR OCEAN THE LAST HOPE INTERNATIONAL

カルナス 300年以上現役？ 宇宙船カルナスの謎

『SO4』で主人公・エッジたちが乗る宇宙船カルナス。この船の名前は、『SO1』や『SO2』でも聞くことができる。300年以上の時間差があるだけに、これらが同じ宇宙船だとは考えにくいが、少なくともその名と意匠は継承されているようだ。



▲エッジたちの母船である宇宙船カルナス。単独でのワープ航行も可能だ。

▼『SO1』『SO2』では戦艦として登場。クロードの父、ロニキスが艦長を務める。

PS2でラストエピソードを体感せよ！

PS2で登場し、アクション性の高いバトルと衝撃的なエンディングで、多くのファンのド肝を抜いた『スターオーシャン －Till the End of Time－』。シリーズのラストエピソードとなる『SO3』の位置づけとして登場した本作は、当時は思いもよらないストーリー展開に、驚きやとまどいを隠せないファンも続出した。その完全版といえる『ディレクターズカット』も、アルティメットヒッツで絶賛発売中！ 宇宙暦772年を舞台に描かれる、主人公・フェイトやソフィアたちの冒険を、ぜひこの機会に体験しておこう。

スターオーシャン Till the End of Time ディレクターズカット

●発売中（2006年7月20日発売）
●¥2,940（税込） ●PS2 ●RPG
●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：トライエース



フェイト・ラインゴッド CV 保志総一朗

ソフィア・エスティード CV 榎本温子



◀シリーズ初の3Dとなった本作。おなじみのPAはもちろん健在で、多くの仲間と交流を深められる。



▶Gutsゲージが初登場！ これが減少すると行動不可能になるといった、より深い戦略性を盛り込んだ戦闘が楽しめる。

戦闘がアツイ!!

話題作 CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!
押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!





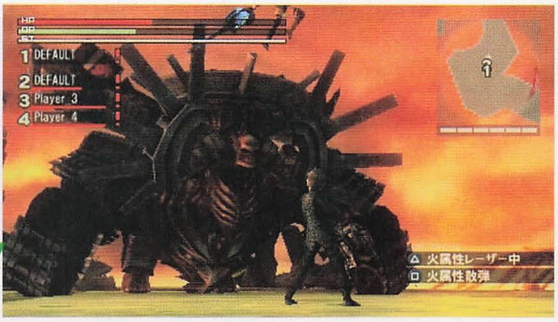












PS3でも無料で遊べる!

2大MMO-RPG大紹介

キューエンタテインメント プレゼンツ

この年末年始にじっくりと遊んで欲しい、2本のオンラインMMO-RPGを大紹介!!

Angel Love ONLINE

エンジェル戦記

Angel Love ONLINE®

冒険も生活もバトルも自由自在! PS3&PCで遊べるMMO-RPG!!

エンジェルラブオンライン			
稼働中	基本プレイ料金無料		
PS3	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備考	オンライン専用	協力
PC	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備考	オンライン専用	協力

約40万人以上の登録会員数を誇る、人気MMO-RPGが『エンジェルラブオンライン』だ。特別なアイテムの購入以外は無料で遊べる点や、かわいらしくポップな色調の絵柄がウケて女性ユーザーが多いのも特徴。ここでは本作が支持される4つの理由を紹介していこう。

ゲームの流れ

キャラクター作成
エンジェル学園の入学と卒業
降り立つ大陸の選択
各国での生活スタート
クエスト バトル コミュニケーション アイテムの採集、生産、売買 ペットの育成 結婚 などなど

アップデートにより新システムやクエストなどが続々追加!

ゲームの世界で、バーチャル生活がまったりと送れるのが『エンジェルラブ』の特徴。自分なりに目的を決めて過ごせる自由さが楽しい!

ここが楽しい! 1 キャラから家までできる! 豊富なカスタマイズ

大きな特徴の1つが、充実したカスタマイズ要素だ。分身であるキャラクターはもちろん、住む家や飼育するペットも決められる。変更できるパーツが豊富なので、凝りだすと止まらないかも!?

キャラクター 男女それぞれで3万種以上の組み合わせができるキャラクターメイキング

キャラクターを作るなら、細かいところまで自分の好みを反映させたいと思うもの。本作は髪型や髪の色、武器、装備を、豊富なパーツから選ぶことができる。装備だけでも1,000種類以上あるのだ。



ステータスを変えずに見た目をチェンジ

「ペーパードール」というシステムで 装備のステータスを維持したまま、見た目だけ変えることもできる。



海賊　チャイナドレス

髪型と色 普通の髪型からパンキッシュなものまで

長髪、短髪それぞれに豊富な髪型が用意されている。色も変更できるので、より自分好みのキャラが作れるだろう。



装備 豊富な3系統の装備

装備は3系統に分かれており能力が異なる。



軽装　重装　魔装

武器 宝石などで強化の要素や属性の設定も



武器は宝石や金鎚で強化できる。また、属性があるので敵の弱点を突くことも可能だ。

職業 36種の"技法"の組み合わせで変わるキャラクターの職業

本作はキャラクターの職業が固定ではなく、職業は36種類の"技法"の組み合わせによって、大きく分けて2つの系統に変化する。技法は1キャラクターにつき、6種類をセットすることができる。プレイスタイルに合わせて必要な技法を組み合わせると職業名が決まるというわけだ。ゲーム開始直後のキャラクターメイキングでは、代表的な職業が用意されており、その職業の特性に合った技法がセットされている。それ以降は、特定の条件を満たして技法を入れ替えれば、ほかの職業に転職できるのだ。

技法の一例



詠唱技法

魔導技法

★戦闘職

戦いを生業にしているのが、戦闘職系統に属する職業。刀や剣で戦う"刀剣戦士"や回復魔法を使う"神聖導士"など、主に戦士や魔導士がこれにあたる。



★生産職

物を作り出す生産職系統に属する職業。武器を作る"武器匠"アクセサリや杖を作る"工芸師"などがある。生産のための材料は冒険に出て自分で集めてくる。



乗り物 戦闘職用の乗り物と生産職用の機甲

乗り物(機甲)を購入すれば、それに乗ってフィールドを移動することができる。"乗り物""機甲"と名前が違うのは、使用目的が違うからだ。乗り物は戦闘職用のもの、機甲は生産職が材料採集に使ったり、戦闘が得意ではない生産職の兵器代わりになる。乗り物(機甲)には、見た目のほか、移動速度や、採集速度、攻撃・防御力などに違いがある。



乗り物　装甲

ペット 戦闘に参加する頼りになる仲間

ゲーム内で卵を手に入れて孵化させると、ペットとして育てることができる。ペットは召喚して一緒に冒険できるだけでなく、戦闘に参加させることも可能だ。ペットが戦闘を重ねていくとレベルが上がり、レベルアップ時に選択する"ペットへの接し方"によって、進化系統が異なっていき、姿や能力が変わっていく。



家 エデン大陸に自分の家を構えよう

自分の家を建てて、冒険の拠点として利用できる。家の中はタンスやベッドなどの家具を並べたり、壁紙を張り替えてカスタマイズできたりするので、自分好みに仕上げよう。ほかにも、家でダンスパーティを主催することや、倉庫を使うことも可能だ。



エンジェル ラブ オンラインをダウンロードするには?▶▶▶

PC版 http://www.angelloveonline.jp からダウンロード!

PS3版 PlayStation Store の「PS3用 New ゲーム」からダウンロード!

ここが楽しい! 2 通常戦闘から集団戦まで 多彩なバトルモード

カスタマイズに加え、バトルも本作の大きな特徴だ。バトルはフィールドにいる敵との通常戦闘から、ギルド同士の戦い、大規模戦闘と、内容もさまざま。シンプルな操作と視認しやすい2Dのグラフィックで、初心者も安心して楽しめる。PS3版はコントローラで操作できるので、さらに遊びやすくなっている。

もちろん クエストもあります!

エデン大陸のあらゆる場所には、お金やアイテム、経験値が稼げるクエストがたくさん用意されている。クエストには1人でこなせるもの、ほかのプレイヤーの協力が必要なもの、レベル制限があるものと、条件もさまざまだ。



◀引き受けたクエストは、常に画面の右に表示されているので、確認も簡単。

ルールの異なるPVPバトルも用意

"PVP"とはPerson VS Person（Player VS　Playerとも）の略。つまり、プレイヤー同士の対戦のことだ。個人戦から国同士の戦いまで、さまざまな規模、ルールで戦うことができる。ここでは3つのPVPを紹介しよう。

エンブレムウォー

それぞれの国のギルドが参加し、マップ上にある国のシンボルを守る側と攻撃する側に分かれて戦う。戦闘職はもちろん、シンボルを強化したり、防衛施設を建設することができる生産職が重要になるバトルだ。ゲームのマップを領地として獲得できる点が熱い。



コロシアム

参加資格に"キャラクターのレベルが60以上"という制限がある個人戦。初級戦、中級戦と勝ち残った20名が上級戦に進出。上級戦の上位10名には報奨品として特別なアイテムが与えられるほか、ランキングボードに名前が掲載されるという栄誉も授けられる。



聖域戦場

戦場ルーンストーンというアイテムを持っていればレベルや職業に関係なく、誰でも参加できるバトル。ガブリエル、ラファエルの2つのチームに分かれて、敵チームのクリスタルを奪い、自陣まで持ってくると1ポイント。20ポイント先取したほうが勝ちとなる。



★★★バトルによっては特殊なアイテムなどの報酬あり!★★★

ここが楽しい! 3 カード・福引券・アイテム お得な収集要素

カスタマイズ用の武器や防具だけでも相当な数がある本作だが、それ以外に各種の収集要素も用意されている。しかも、ただ収集欲を満たしてくれるだけでなく、アイテムとの交換といったお得な要素もあるのだ。

カード

特定のクエストを達成したり、敵を倒したりすると、クエストやモンスター、アイテム、NPCなどについてのエピソードが書かれた"カード"を手に入れることができる。集めたカードは登録して閲覧できるほか、特定のカードセットを集めると、レアな奨励品との交換もできるようになる。



▶入手したカードの内容やセットの達成度もわかる。



◀モンスターカードではそのモンスターの背景がわかる。いずれもかわいらしいイラスト入りで収集欲をくすぐる。

福引券

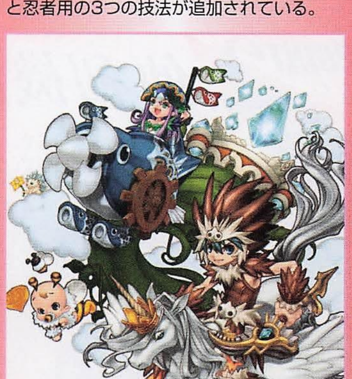
戦闘や採集の途中でエンジェルチケット（写真右）という福引券が手に入ることがある。これを10枚集めると福引ができ、限定のペーパードール（写真下）が当たる！　なかにはユーザーから募集した優秀作品も実装されているので、ぜひ入手を目指してほしい。このほかにもMコインというアイテムが手に入ることがあり、これを集めると便利なアイテムなどと交換できる。





CHECK! 大型アップデートで物語とシステムを追加

定期的に行われる大型アップデートにより、物語の追加やシステムの強化が行われている。2009年9月に行われたアップデートでは、新しい物語やクエスト以外に、新職業の"忍者"と忍者用の3つの技法が追加されている。



最新アップデートは Season8 ～きかいの王国～

ここが楽しい! 4 ゲーム内で運命の人を探せ!? 結婚システム

男女で特定のクエストを達成すると、結婚式を行うことができる。結婚すると、ウェディングリング（アイテム）がもらえたり、夫婦専用のチャットチャンネルが使えるようになる。ほかにも、ゲームマスターの進行によって、毎月抽選で選ばれた人の結婚式があげられている。



◀ゴージャスウエディングというアイテムを持っていれば、教会で式をあげることができる。

PS3
PC

POINT 1 選べる職業は4種類

アクションバトルを重視した『エンジェル戦記』では、戦闘に特化した4種類から職業を選択することができる。近距離・遠距離攻撃、攻撃・回復魔法と、それぞれ特長が違うので、自分の戦い方にあった職業を選ぼう。各職業には個別にスキルが用意され、これらの習得状況により、使える技や魔法に違いが出てくる。また、スキル以外にも、『エンジェルラブオンライン』同様、キャラクターカスタマイズの要素は健在。身長3種類、髪型12種類、髪の色32種類、肌の色26種類、名前、性別、生年月日、血液型と、こちらのゲームでも細かく設定可能だ。



男性	女性	男性	女性	男性	女性	男性	女性

ファイター
4種類のなかで一番体力があり、近距離戦闘向きの職業。近距離戦闘に優れ、多彩な斬り技を習得できる。盾を装備したり両手剣にすることも可能だ。

ハンター
森に隠れ住んでいる民。弓による遠距離からの攻撃だけでなく、ナイフによる近距離攻撃ができる。スキルにより罠を仕掛けることも可能だ。

ウィザード
あらゆる元素を操る力を持つ魔導士。広範囲にダメージを与える攻撃魔法を得意とするが、他の職業と比べて体力がないため近距離戦闘は苦手だ。

プリースト
回復、蘇生といった癒しの魔法が使える僧侶。ウィザードほどではないが、攻撃魔法や補助魔法も使うことができる。しかし同様に近距離戦闘は苦手。

エンジェル戦記™





アクションバトルの要素を大幅強化！ 初心者でも楽しめるバトルMMO-RPG!!

ゲームの流れ

- キャラクター作成
- 聖域の門でゲーム解説
- ガイアの大地へ降り立つ
- ガイアでの生活スタート
  - バトル　クエスト　コミュニティ　ペットの育成　などなど

かわいらしい見た目ながらバトルの要素が充実しているのが『エンジェル戦記』。バトルをもっと遊びたい人はこちらがオススメ。

エンジェル戦記			
稼働中		基本プレイ料金無料	
PS3	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力
PC	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力

『エンジェルラブオンライン』のテーマが"自由な生活"だとすれば、本作のテーマは"バトル"に尽きる。カスタマイズや簡単操作といった長所は引き継ぎながらも、戦闘に特化することで、バトルを楽しみたい人にピッタリのゲームになっている。

POINT 2 便利機能も充実

バトルで入手したアイテムや、お店で購入したアイテムを、プレイヤー間で取引する便利な機能として、バザーとトレードがある。トレードは取引したい相手を選んで"トレード"コマンドから直接やり取りを行う方法。バザーは出品するアイテムを登録して、お客さんを待つ売買形式だ。

バザー専用マップを用意！



▲バザーは専用マップで開催。ほかの町からもお客が訪れ、写真のようなにぎやかな画面になる。

POINT 3 シンプルで奥深い成長システム

経験とともに上がるレベルは、キャラクター、スキルのそれぞれに用意されている。キャラクターの基本ステータスと同時に、スキルも鍛えていくことが重要になるのだ。

ここでは攻撃系のスキル「アクティブスキル」と、補助系のスキル「パッシブスキル」について解説していく。どちらも戦闘のキモになる要素なので覚えておきたい。

アクティブスキル

◆◆◆

アクティブスキルとは、キャラクターが使う攻撃用の技のことだ。全職業で共通して使えるスキルや、その職業でしか使えない魔法や技、奥義などのスキルが用意されている。アクティブスキルを習得するには、NPCから"スキル書"を購入したり、モンスターと戦ってスキル書を手に入れる必要がある。各スキルのレベルを上げていくためには、戦闘して"スキル経験値"をためていかなければならない。



パッシブスキル

◆◆◆

キャラクターの攻撃に関わるアクティブスキルに対し、パッシブスキルは、攻撃の補助スキルと考えていい。こちらは、ペットの召喚数（右ページ参照）を増やしたり、各職業の特性を伸ばすようなスキルが揃っている。パッシブスキルを強化するには、キャラクターのレベルアップ時に取得できる"スキルポイント"を割り振っていく。レベル1の上昇に対してスキルポイントが1獲得できるので、割り振りは慎重に。



エンジェル戦記をダウンロードするには？

PC版　http://www.angelsenki.jp/ からダウンロード！
PS3版　PlayStation Store の「PS3用Newゲーム」からダウンロード！

エンジェル戦記はココがすごい！ 簡単操作で爽快感あふれるバトルが楽しめる！

アクションバトルをウリにしている本作だが、操作はいたってシンプル。フィールド上の敵キャラクターを選択すれば、基本的に戦闘はほぼオートだ。あとは魔法やスキルを適宜発動させるだけ。戦闘中の各キャラクターのモーションは、動きがハデなものが多い。魔法やスキル、奥義のエフェクトと相まって、迫力のある戦闘が楽しめる。



▲シビアな入力タイミングを要求するボタン操作はないので、遊びやすい。

初心者も安心 マイペースで遊べるインスタンスフィールド

バトルフィールドは、プレイヤーのレベルに合ったものが選択できるインスタンス方式を採用。これにより、初心者でも熟練者でも同じように楽しめる。自分専用のマップなので、レアなモンスターをほかのプレイヤーと取り合うようなこともなく、自分のペースでゲームを進められる。


▲1フィールド最大5人（1パーティ）までが遊べる。

■コンボシステム搭載で爽快感アップ

複数の敵を連続して攻撃すると、ヒット数が表示され、コンボが発生する。コンボは、一定回数以上を決めると、クリティカルヒット率にボーナスが加算、より多くのコンボを決めることにより、値が上昇していく。コンボの発生中はSP（スキルの発動に必要なポイント）の回復が早くなるメリットも。



◀コンボ中はヒット数やダメージ数が次々に表示される。

■パーティ編成はとっても簡単

パーティを組みたい場合、自分以外に最大4人のメンバーを加えることができる。パーティの組み方はいたって簡単。街中でパーティに加えたいキャラクターが見つかったら、そのキャラクターをクリックするか、そのキャラクターの名前を入力するだけで、パーティに誘うことができるのだ。


◀パーティを組むと経験値がアップするなどのメリットが。

■レベル差が大きくても一緒に楽しめる

パーティを組みたいと思っても、相手キャラクターとのレベル差が大きかった場合、強いモンスターがいる場所には出かけにくいものだ。このレベルの差を埋めるものとして、本作にも機甲が登場する。職業に関係なく使え、乗れば戦闘力がアップするので、引け目を感じることなく冒険に出られる。



▲使用時間に制限はあるがボス戦で重宝する



◀乗れば強力な兵器になる。ほとんどのインスタンスフィールドに存在！

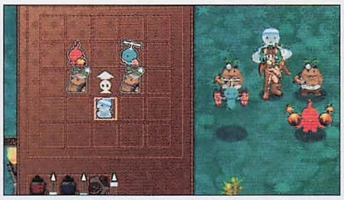
■最大6匹のペットとともに戦える！

本作ではペット育成システムも充実している。ペットは同時に6匹まで召喚でき、もちろん一緒に戦闘することも可能。1人でもまるでパーティプレイをしているかのように遊ぶことができる。また、個々のペットに対して使用スキルのオン・オフが可能で、敵にあわせて戦略が立てられる。



陣形を変えることも可能

「ペット陣形」のコマンドを使うと、あらかじめペットの並び方をセットしておくことができる。単にペットの配置を決めるというだけではなく、指定した配置のペットに対して、回復アイテムを自動で使うよう設定することが可能。これにより、先頭にバトル専門のペットを配置して、回復させながら戦わせる、という作戦も組める。

CHECK! PVPも充実！

プレイヤー同士が戦うPVPは、3種類実装されている。気軽に1対1で楽しめる「デュエル」、個人で参加でき、2つのチームに分かれて戦う「クリオス戦場」、ギルド単位で戦う攻城戦の「アテナ戦場」だ。

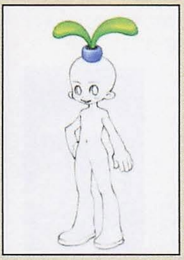


▲「クリオス戦場」は観戦もできる。一度のぞいてみては？

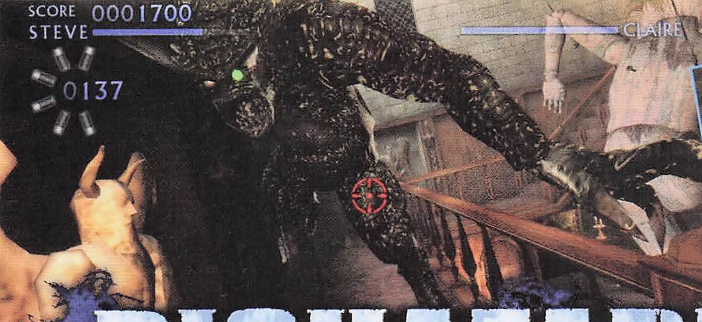
緊急NEWS 初心者応援キャンペーンで学生服ペーパードールをゲット！

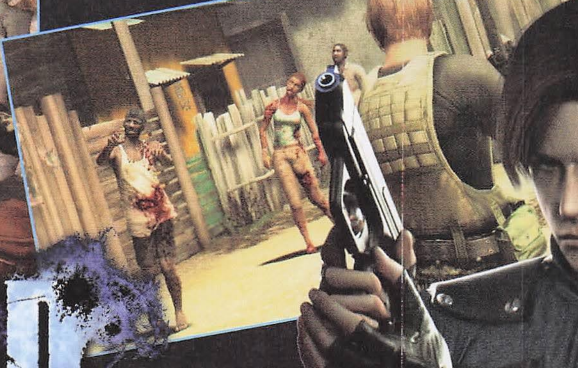
これから『エンジェル戦記』を始める人に朗報！　2010年1月13日までの期間中に新たにキャラクターを作成し、チュートリアルマップの「アテナの聖域」に降り立つともれなく「新米天使お助けボックス」が入手できるキャンペーンを実施！　気になる内容は、学生服のペーパードールのセットや、ミニポーションとミニエーテルがなんと100個ずつもらえるなど、盛りだくさんの内容になっている。このキャンペーンは、すでに『エンジェル戦記』をプレイしている人でも、新たにキャラクターを作成すればもれなくもらうことができるので、この機会に新キャラを作ってみては？


▲学生服ペーパードールは、男性用の長ランセットと、女性用のセーラーセットの2つがある。


◀ペーパードールとして、頭に装備する「若葉ヘッド」もゲット。便利な初心者マークも付いている。


▲長ランセットは「押忍！長ラン」と「押忍！下駄」の2種。セーラーセットは「ショートセーラー」と「ルーズアンクル」の2種をもらうことができる。







BIOHAZARD®
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ		
2010年1月14日発売	通常版:¥7,340(税込)／限定版:¥8,390(税込)	
ジャンル	STG(ホラー・ガンシューティング)	ACT
メーカー	発売元:カプコン／開発元:キャビア	冒険
備考	プレイ人数:1～2人	協力

Wii

大人気A・AVG『バイオハザード(以下、BH)』本編で語られなかった真実を明らかにする、ホラー・ガンSTGの第2弾。発売まで約1カ月と迫り、システムを中心に新情報が続々と判明!!


闇に葬り去られた歴史の真実を解き明かせ!

ホラー・ガンSTG第2弾の見どころを徹底解析!

絶望的な状況からの脱出や、生物災害の恐怖が描かれる『BH』シリーズ。その世界観や物語、緊張感あふれる戦いをガンSTGで堪能できる最新作が『ダークサイド・クロニクルズ』だ。本作ではオリジナルの新シナリオで闇に葬られた真実に迫りつつ『BH2』と『BHコード：ベロニカ』の事件を追体験できる。なお、新シナリオは『BH4』の2年前の物語。『BH4』で因縁の対決を繰り広げたレオンとクラウザーだが、このシナリオで初めてチームを組んだ任務が描かれる。今回はキャラクター、シナリオ、システムの3つの要素に迫る！

Leon S. Kennedy
レオン・S・ケネディ

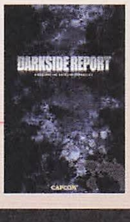
ラクーン市警に就任したその当日にバイオハザード事件に巻き込まれるが、なんとか街から脱出。その後、合衆国の特務機関に加入し、さまざまな任務に参加することとなる。

血塗られた闇の歴史とともに



豪華仕様!!
『コレクターズ・パッケージ』も発売!

本作のソフトに加え、オーケストラバージョンなどを収録したサウンドトラックCDと、プロモーション映像集などを収録したDVDをセットにした『コレクターズ・パッケージ』も同時発売！ 数量限定なので、欲しい人は早めに予約しておこう！



ファン必見の初回特典
「ダークサイド・レポート」

通常版と限定版共通の初回特典として、本作に登場するキャラクターのディテールなどが詳しく記された小冊子が同梱される。ゲームの世界を深く楽しみたいファンは必見。

SCENARIO シナリオ

新たなる恐怖が過去の惨劇とともに語られる

本作では、オリジナルシナリオとなる「オペレーション・ハヴィエ」のほか、『BH2』をベースにした「滅びし街の記憶」、『BH コード：ベロニカ』をベースとした「忘却のゲーム」の、3つのシナリオを収録。封印されたダークサイドに迫っていく。ここでは、各シナリオの内容を紹介。

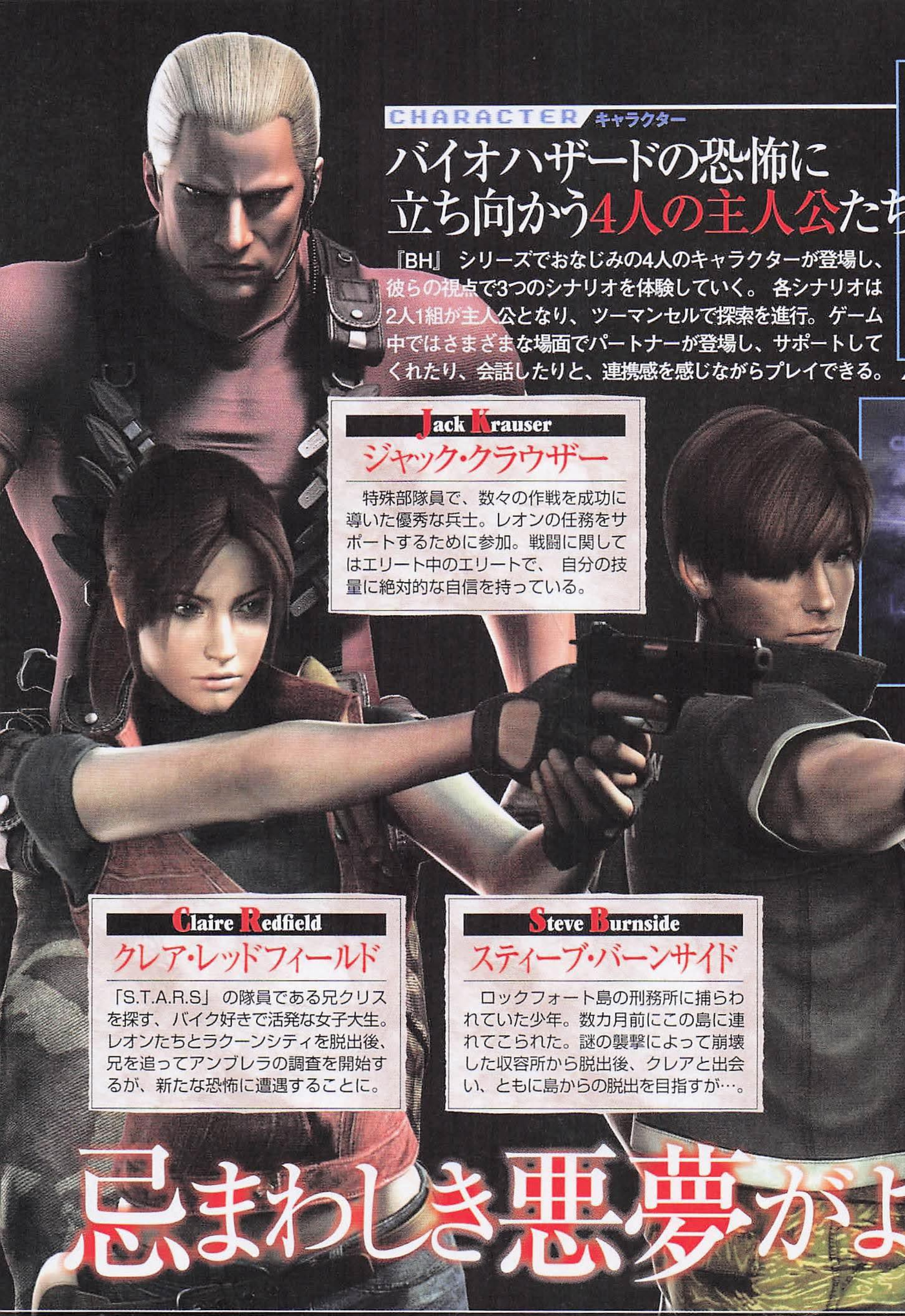


◀すべてのシナリオをクリアしたとき、封印されていた真実が明らかに!?

CHARACTER キャラクター

バイオハザードの恐怖に立ち向かう4人の主人公たち

『BH』シリーズでおなじみの4人のキャラクターが登場し、彼らの視点で3つのシナリオを体験していく。各シナリオは2人1組が主人公となり、ツーマンセルで探索を進行。ゲーム中ではさまざまな場面でパートナーが登場し、サポートしてくれたり、会話したりと、連携感を感じながらプレイできる。





▲格段にクオリティアップしたグラフィックで、キャラクターの魅力もアップ！

Jack Krauser ジャック・クラウザー

特殊部隊員で、数々の作戦を成功に導いた優秀な兵士。レオンの任務をサポートするために参加。戦闘に関してはエリート中のエリートで、自分の技量に絶対的な自信を持っている。



◀チャプター開始時に、操作するキャラを選択。もう一方のキャラは、ともに行動するパートナーに。





▲パートナーはさまざまな行動でプレイヤーをサポート。
◀パートナーが敵に襲われることも。素早く倒して救い出せ！

Claire Redfield クレア・レッドフィールド

「S.T.A.R.S」の隊員である兄クリスを探す、バイク好きで活発な女子大生。レオンたちとラクーンシティを脱出後、兄を追ってアンブレラの調査を開始するが、新たな恐怖に遭遇することに。

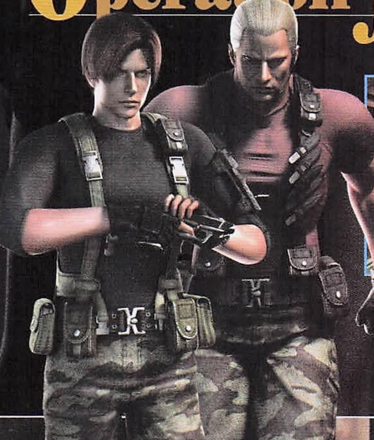
Steve Burnside スティーブ・バーンサイド

ロックフォート島の刑務所に捕らわれていた少年。数カ月前にこの島に連れてこられた。謎の襲撃によって崩壊した収容所から脱出後、クレアと出会い、ともに島からの脱出を目指すが…。

忌まわしき悪夢がよみがえる──

Operation Javier オペレーション・ハヴィエ

2002年　南米



麻薬王ハヴィエが新たな恐怖の引き金に!?

t-ウィルス流出の発端となった製薬会社アンブレラは事実上崩壊し、世間ではラクーンシティの事件そのものが忘れ去られようとしていた。そんなとき、元アンブレラの研究者が、麻薬王ハヴィエと接触を持ったという情報が入る。南国の小国を舞台に、新たな恐怖が幕を開ける……。



▲南米の水辺の村を訪れたレオンとクラウザーだが、村はゾンビの巣窟に。



▶マヌエラの道案内を頼りに、ハヴィエの居城へ向かう。彼女の正体は？

KEY CHARACTER CHECK



マヌエラ

◀水辺の村でレオン達が出会う少女。着衣は血まみれで、村の凶事に巻き込まれたと思われる。何かを知っているようだが？



ハヴィエ・ヒダルゴ

▶南米に巨大な犯罪帝国を築き上げた麻薬王。強大な権力を誇る破天荒な男だったが、ある日を境に表舞台から姿を消した。

SYSTEM システム

直感アクションからやり込み要素まで数々のシステムの魅力に迫る!

『BH』の世界観や物語、ホラー映画のような臨場感を、Wiiリモコンを使った直感操作で楽しめる『ダークサイド・クロニクルズ』。シリーズでおなじみのやり込み要素や隠し要素も用意されている。ここでは、本作のシステムを詳しく解説していこう。



▲ゲーム難易度の設定や、照準調整、体力や武器などの画面表示の有無など、オプション機能も充実している。

アクション 多彩な武器を駆使して戦え

本作は、次々と出現する敵をWiiリモコンによる射撃で倒していくガンSTG。Wiiリモコンを画面に向けて敵に照準を合わせ、Bボタンを押して射撃という直感的な操作で楽しめる。キャラクターの移動や視点変更の必要はないので、射撃のみに集中することが可能だ。敵に接近されると攻撃されるので、いかに素早く敵を倒すかがポイントとなる。シリーズでおなじみの武器も多数登場し、それぞれ特徴が異なるこれらの武器の使い分けも重要だ。ここでは、さまざまなアクションやテクニックについて、操作方法とともにその魅力をチェック！

武器の種類



ハンドガン
威力は低いが、弾数は無限の基本武器。ヘッドショットを狙える。

ショットガン
拡散弾で広範囲を攻撃可能。近距離で使用すると大ダメージ。

サブマシンガン
威力は低いが連射速度に優れ、短時間に大量の弾を撃ち込める。

ボウガン
高速で矢を発射する。連射性能が高く、敵を寄せ付けない。

リロード

Wiiリモコン（Wiiザッパー使用時はヌンチャク）を振ると、武器の装弾数を補充できる。装弾数がゼロになった場合は、Bボタンを押すと自動的にリロードされる。なお、リロードが終了するまでは行動不能で大きなスキができるので、なるべく周囲に敵がいない状態で行おう。



◀リロードにかかる時間は武器や強化により異なる。どのタイミングで行うかが重要。

ナイフ攻撃

Aボタンを押しながらWiiリモコンを振ると（Wiiザッパー使用時はZボタンを押しながらヌンチャクを振る）、ナイフを使って攻撃できる。こちらに向かって飛んできたり張りついてきたりする小さな敵に対して有効だ。



◀動きが素早くて小さな敵は、銃では狙いにくい。ナイフを使って攻撃したほうが有利かも？

武器切り替え

十字ボタン（Wiiザッパー使用時はコントロールスティック）に所持している武器を登録すれば、対応するボタンを押すだけでスムーズに武器を切り替えることができる。敵や状況に応じて素早く武器を変えて戦うなど、戦術の幅も広がっている。



◀ボタンに登録できる武器は4種類までだが、ステータス画面でいつでも変更可能だ。

オートロック

難易度EASYを選んだときのみ利用できる機能。Aボタン（Wiiザッパー使用時はZボタン）を押しながら敵に照準を近づけると自動的にロックオンされ、敵を狙うのが非常に楽になる。初心者でも安心してプレイすることができ、ガンSTGの爽快感を存分に味わうことができる！



アクションコマンド

敵の攻撃が迫ってきたり、ゾンビにつかまれたときなど、危機が迫ったときにコマンド入力を求められることがある。このときに画面に表示されたコマンドを素早く入力することで、危機を回避することができる。失敗するとダメージを受けるので注意。



素早くボタンを押せ
▲敵が投げてきた障害物が迫る！ コマンド入力に成功すればかわすことが可能。



ゾンビを振り払って反撃!
◀ゾンビにつかまれても、カウンターアクションでダメージを受けずに倒せる！

ヘッドショット&コンボ

ゾンビに対して、ハンドガンで額を正確に撃つことでヘッドショットが決まり、一撃で倒すことができる。さらに、連続でヘッドショットを決めることでコンボとなり、獲得スコアがどんどんアップ。難易度は高いが、チャンスがあれば積極的に狙っていこう。



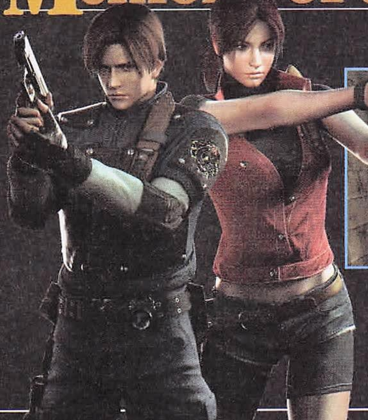


▲▶×1.5、3.0、4.5、6.0…と増えていく。ゾンビが大量に出現する場所で狙え。

▲ヘッドショットとなる範囲は狭いが、ある程度引きつければ狙いやすくなる。

Memory of a Most City 滅びし街の記憶

1998年9月　ラクーンシティ



地獄と化したラクーンシティから脱出!

アメリカ中西部のラクーンシティで奇妙な猟奇殺人が取りざたされてから2カ月。兄の消息を追って街を訪れたクレアと、ラクーン市警に配属が決まった新米警察官レオンは、信じられない光景を目の当たりにしていた。2人は協力しながら、このおぞましい街からの脱出を目指す。



▲ゾンビで埋め尽くされたラクーンシティ。いったい何が起きたのか!?



▶強大な力を持つ異形の怪物たちが、次々とレオンたちに襲いかかる！

KEY CHARACTER CHECK



エイダ・ウォン
◀アンブレラ社の情報を追ってラクーンシティを訪れた謎の女性。民間人らしいが何事にも物怖じしないミステリアスな美女。



シェリー・バーキン
▶母親の指示で警察署に逃げ込んでいた少女。パニック状態で逃げ回っていたが、クレアたちに保護され行動をともにする。

アーカイブ ファイルを集めて情報を読み解け

ところどころに散らばっているファイルを集め、これらの断片的な情報から真実を読み解いていくのも『クロニクルズ』シリーズの魅力のひとつ。本作では、ステージ内に配置されたオブジェクトにアーカイブが隠されており、これを入手することでさまざまな情報を閲覧することができる。このほか、特定の条件を満たすことで入手できるものもある。また、前作に比べてアーカイブの種類が豊富で、これらを発見していく楽しさもアップしている。なお、アーカイブの種類については以下のとおりだ。



アーカイブの内容

1. 人物ファイルを閲覧する
2. 敵の情報を閲覧する
3. 入手アイテムを閲覧
4. 文書ファイルを閲覧する
5. ゲーム中で見たムービーを観賞
6. 入手した音声データを聞く
7. プレイ中に得た称号を閲覧

▲登場キャラクターや敵のファイル、誰かが残したメモや文書、音声データなど、さまざまな種類のアーカイブが存在する。



さまざまな情報が明らかに!

▶シナリオ中では詳しく説明されなかった情報を確認できる。たくさん集めることで、より真実に近づくことができる。

武器カスタマイズ 好きな武器をパワーアップ!

ゲーム中、特定のオブジェクトを壊したり、落ちている金塊を拾ったりすると、ゴールドを入手できる。これを集めることで武器の強化を行うことが可能だ。各武器には威力や連射速度などの性能が設定されており、好きな性能を選んで強化できる。よく使う武器や戦い方に合わせて、自分だけの武器をカスタマイズしよう。

強化できる性能	
威力	武器の攻撃力。強化すると敵に与えるダメージ量が大きくなる。
連射速度	弾を撃つ速さ。強化すると同じ時間でより多くの弾を発射可能に。
装填速度	弾を装填するのにかかる速さ。強化するとリロード時間が短くなる。
装填数	一度に装填できる弾数。強化すると装填最大弾数を増やせる。
ストップパワー	敵を怯ませる力。強化すると少ない弾数で動きを止めやすくなる。



ゴールドをためて強化しよう

◀カスタマイズにかかる費用は高額なので、どの性能を強化するか慎重に考え、無駄使いは避けるようにしよう。

2人同時プレイ 協力して強敵に挑めば安心

Wiiリモコンが2つあれば2人同時プレイ可能で、協力して敵と戦うことができる。2人プレイ時は、装備できる武器と弾数は2人で共有となる。また、どちらか一方の体力がゼロになるとゲームオーバーだ。2人で戦うことでそのぶん手数が増え、与えるダメージ量が増えたり、敵の動きを止めやすくなったりと、戦いを有利に進められる。ただし弾の消費量も多くなるので、ハンドガン以外の武器を使うときは、残弾数に十分気を配ろう。



▲1Pは赤の照準、2Pは青の照準を操作。多数の敵が同時に出現した場合、プレイヤー同士の連携が重要になる。

隠し要素に注目! コスチュームチェンジで気分を変えてプレイ

『BH』シリーズでは恒例となっているコスチュームチェンジ。ゲーム中で特定の条件を満たすことで、コスチュームを変えてプレイできる隠し要素だ。本作でも、一風変わったものから懐かしいものまで、バラエティ豊富なコスチュームが用意されている。今回は、これまでに判明している各キャラクターのコスチュームの一部を公開しよう。



◀レオンの格好よさを引き立てるコスチューム。背中のエンブレムがポイント。



▲『BH4』でおなじみのレオンのコスチューム。懐かしい気分を味わいつつプレイを楽しめる。



▲西部劇から出てきたようなスティーブのコスチューム。気分はガンマン!?



▲バイク好きなクレアらしいコスチューム。大きく開いた胸元がセクシー。

▼かわいらしさが強調されたカウガール風のコスチュームも!

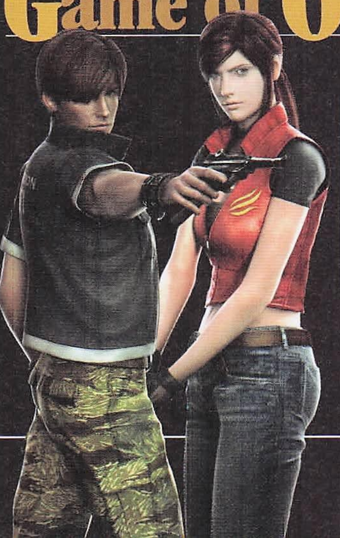


▶『BH4』で敵として登場したときの、クラウザーの傭兵風のコスチュームだ。



Game of Oblivion 忘却のゲーム

1998年12月 ロックフォート島



絶海の孤島でもウィルスの脅威が…

ラクーンシティの惨劇から3カ月。クレアは兄を探すため、アンブレラのヨーロッパ支部に潜入したが、捕らわれて南米の孤島に移送される。そこは、独裁者アルフレッドが支配する絶海の孤島ロックフォートだった。そして島が何者かに襲撃されたことで新たな惨劇が発生する……。


▲島の施設からウィルスが流出。ゾンビと化した囚人たちが襲いかかる!



▶不気味な人形が吊るされたアシュフォード家私邸。彼らの魔の手が迫る!

KEY CHARACTER CHECK

アルフレッド・アシュフォード


◀島を統治する責任者で、刑務所の所長も務めている。兵器マニアで残忍な性格。貴族出身であるため非常にプライドが高い。

アレクシア・アシュフォード


▶アルフレッドの双子の妹。10才で大学を首席で卒業した天才的な頭脳を持つ。アルフレッドとは強固な兄妹愛で結ばれている。



『我らは誇り高き雑賀衆！これが我らの生き様だ！』

新たな参戦武将とシステムの魅力に迫る!!



戦国時代を生きるHEROたちの、意地とプライドをかけた合戦が繰り広げられていく『戦国BASARA3』。ド派手な技の数々や個性的なキャラクターが魅力的な本作に、新たに女性HEROが参戦することが判明した！　さらにシリーズでおなじみの面々も登場し、徐々に役者が揃いつつある関ヶ原の戦い。そんなHEROたちの紹介を中心に、ついに明かされたシステムの詳細を公開していこう!!

電撃ゲームス流戦国絵巻 婆娑羅伝 人物FILE No.3

雑賀孫市

最強の傭兵集団「雑賀衆」の頭領、雑賀孫市がなんと女性として登場！ 男性顔負けの実力を持つ彼女に注目しよう。

双弾 ジョウビタキ



▶所持銃をマグナムに持ち替え、敵を一掃する。ボタンを長押し～連打すると撃ち続けられる。

話 STORY 己が信念のため、戦い続ける――

"雑賀衆" は最強の傭兵集団だったが、先代頭領が織田信長と戦って壊滅状態に陥った。それから孫市が頭領となり、豊臣秀吉と契約したことで以前のような繁栄を取り戻す。どんな相手のもとで働いていても、孫市は決して屈することはない。自分たちの生きざまを貫くことを第一に考え、今日もまた戦場を駆ける。

■さいかまごいち
雑賀孫市
(声:大原さやか)
武器:銃

傭兵集団 "雑賀衆" の三代目頭領。自分たちこそが最強だと自負しており、プライドが高い。また非常に用心深く、金や感情で揺り動かされることは皆無。己の信念を信じ、常に戦いに身を置く。



通常攻撃

▶銃で前方の敵を撃つ。孫市は複数の銃を持っており、直前に使用した固有技によって使い分ける。





バサラ技

▼所持するすべての銃を使って周囲の敵を攻撃する大技で、弾丸がなくなるまで撃ち続ける!!

▲武器をマシンガンに持ち替え、上空にいる敵へ連射！　広範囲にダメージを与えられる。

▶孫市の前方にいた敵は、華麗な足さばきによって蹴りあげられ、空高く飛ばされてしまう。

連弾 サンコウチョウ



「関ヶ原」で巻き起こる

秀吉の死後、上杉軍のもとで平穏に過ごす日々――

話 STORY

かつては心置けない仲だった豊臣秀吉が、徳川家康に倒されたことを知った慶次。人知れず深く傷つき、秀吉の死をきっかけに前田家を出奔してしまう。そんな慶次が向かった先は、戦を退いた上杉謙信のもと。刀を抜かない穏やかな日々を過ごしていたが、慶次の心には秀吉を倒した家康の姿がずっとちらついているのだった……。



▶どうやら、慶次は雑賀孫市とも出会うらしい。集団の頭領として戦う彼女に、慶次なりの恋を説くのかも?



「雪景色に恋の風! 風邪を引いたらご愛嬌!」



惚めく一代

▲ヒット数が途切れなくなる特殊な技。発動中に敵の攻撃に合わせてボタンを押すと、反撃も可能!



恋文送り

▶慶次の相棒・猿の夢吉が大活躍する固有技。発動から一定時間すると、夢吉がアイテムを持って帰還する。

戦国BASARA3

■まえだけいじ

前田慶次

(声:森田成一)

武器:**超刀・朱槍**

前田家当主・利家とまつの甥っ子。戦国の世だが天下の統一は頭になく、それよりも恋を重んじて自由に生きたいと考える。現在は前田家を出奔し、旧知の間柄である上杉謙信のもとで日々を過ごす。



バサラ技

▲体よりも大きな朱槍を、思い切り振り回して周囲の敵をなぎ払う大技!

新武将として登場する初の女性HERO、雑賀孫市。美麗でクールな彼女や、おなじみのHEROたちとともにシステムについて紹介していこう!!

【史実】戦国豆知識

いち早く鉄砲を駆使する戦いを見せた最強傭兵集団

雑賀孫市が統率する「雑賀衆」は、戦国最強の鉄砲傭兵集団として名高い。当時はまだあまり普及していなかった鉄砲を、いち早く外交の中で入手すると、自分たちの手でそれを量産。刀や槍とは比べ物にならないほどのリーチと殺傷力を持つ鉄砲は、合戦において雑賀衆を最強の傭兵にした。人々は"雑賀衆を敵にすると負ける"とささやき、天下を狙う織田信長ですら石山合戦での彼らの働きに脅威を抱き、大軍を送り込んだ。

戦国BASARA3

2010年夏発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	歴史
	備考	プレイ人数:未定	戦略
2010年夏発売予定		価格未定	
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	歴史
	備考	プレイ人数:未定	戦略

熱き戦いの数々――

CHECK IT OUT!

『戦国BASARA3』の超ド派手な新システム公開！

謎に包まれていた『3』のシステムが、ついに判明！　今までのシリーズ以上にパワーアップし、よりド派手な演出となったゲームシステムの詳細を、徹底的に紹介しよう。今回判明した4つのシステムのうち、"戦刻ブースト"と"陣地"が初登場のもの。合戦を有利に進められる2つのシステムは、要チェック！　さらに、本作では敵としての登場が決まった上杉謙信とかすがの2人のHEROについても、合わせて押さえておこう。

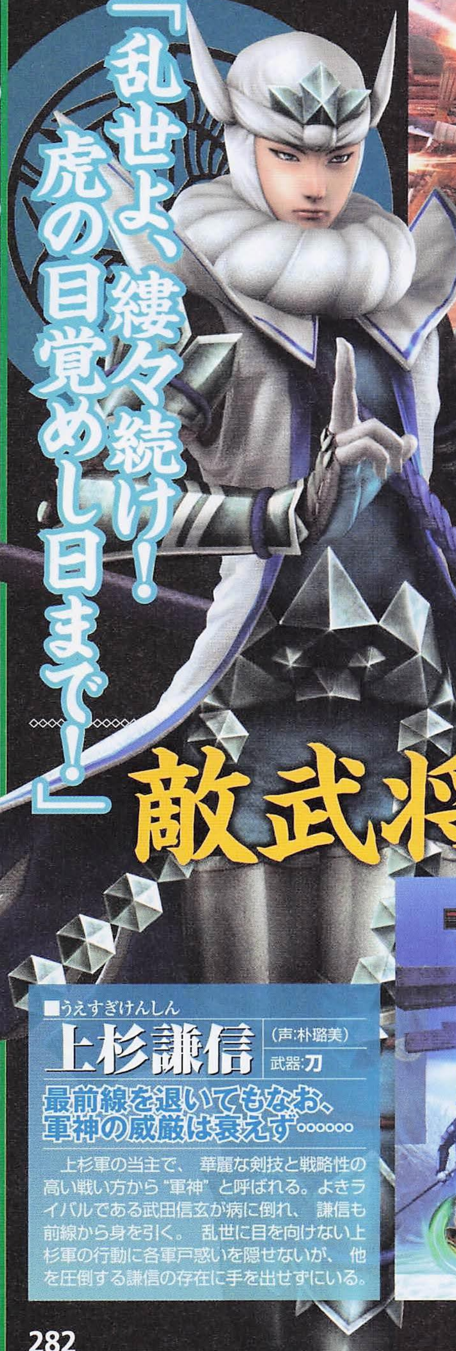


ゲージ一覧

①**戦刻ブーストゲージ**　敵を倒したり、敵"陣地"の占領に成功することでたまっていく。これが最大値になると、驚異的な身体能力を発揮できる"戦刻ブースト"が発動可能となる。

②**体力ゲージ**　攻撃を受けると減るゲージ。倒れそうになると赤くなり、おにぎりなどで回復可。

③**バサラゲージ**　敵にダメージを与えたり、攻撃を食らうことでたまるゲージ。満タンの状態でボタンを押せば、各武将のオリジナリティあふれる大技"バサラ技"が発動できる。





其ノ壱 1 武将たちの個性が光る"バサラ技"

『戦国BASARA』シリーズの魅力の1つでもある"バサラ技"。各武将の個性が最大限に表れる大技で、発動している一定時間内は無敵の状態となる。超ド派手な演出や、周囲の敵を一掃できる技として合戦中に使う機会の多い技だ。ゲージは繰り返しためることができるので、何度も発動可能。

◀それぞれの武将特有のモーションが見られるうえ、無敵状態で攻撃ができる。敵を引きつけて発動しよう！

其ノ弐 2 NEW 身体能力アップ！"戦刻ブースト"を決めろ!!

"戦刻ブースト"は、新要素の1つで一定時間発動できる技。使用中は敵の動きがスローに見えるほどプレイヤーの身体能力が格段にアップする。自分だけが早く動けるスーパータイムを利用し、より多くの兵士を倒そう。戦刻ブースト中は、たくさん倒すほど発動時間が延長されるので、狙っていきたい。



▶発動中は武将の体が内側から光り輝き、類まれなる力を発揮できる。

敵武将で軍神・上杉謙信と

■うえすぎけんしん

上杉謙信

（声:朴璐美）

武器:刀

最前線を退いてもなお、軍神の威厳は衰えず……

上杉軍の当主で、華麗な剣技と戦略性の高い戦い方から"軍神"と呼ばれる。よきライバルである武田信玄が病に倒れ、謙信も前線から身を引く。乱世に目を向けない上杉軍の行動に各軍戸惑いを隠せないが、他を圧倒する謙信の存在に手を出せずにいる。



目にも止まらぬ素早い剣技!!



華麗な動きで敵を斬る！

▲一時前線から退いていた謙信だが、そんなことを感じさせないほど強い。まったく衰えていない"軍神"の攻撃の数々に、君は耐えられるか!?

◀疾風を身にまとったかのような謙信の動きは、懐に入り込むことを容易にさせない。素早い技の数々に、翻弄されてしまう者も多いだろう。

其ノ参 3 “究極バサラ技”がパワーアップして登場!

“戦刻ブースト”発動中に“バサラ技”を使うと、より強力な“究極バサラ技”に発展！敵の動きがスローになっている場面での“バサラ技”発動となるので、通常攻撃や固有技よりもコンボを繋ぎやすい。“戦刻ブースト”使用中に、まだバサラゲージがたまっていない場合は、急いで敵を倒して発動できる状態にしよう。“バサラ技”を単発で使うよりも威力が高く、敵武将戦などで有利になる。

発動方法　戦刻ブースト+バサラ技 ＝究極バサラ技

敵兵士たちを一網打尽!!





◀▲発動すると、その武将の家紋が画面上に光り輝く。完全無敵状態となったプレイヤー武将を使い、体の内側からあふれ出るパワーを敵へ打ち放て!!

其ノ四 NEW “陣地”の状況によって合戦の流れが変わる!!

今までのシリーズにも登場していた合戦図が、本作では重要な役割を担う。合戦図にも表示されている“陣地”は、フィールド上に点在し、兵士の攻撃力を高めたり回復アイテムを降らせるなどの特殊効果を発揮！　それらの効果はその場所を占領している軍が受けられるため、より多くの“陣地”を占領することが勝利へのキーポイントとなる。

陣地の影響
- 兵士の士気が高まり、攻撃力アップ
- 回復アイテムを降らせる
- 敵武将の身体能力が変化する　など





合戦図とは?

画面右上に常時表示されているマップのことで、自軍や敵軍の位置などがわかる。赤が敵、青が味方の“陣地”で、その地点にいる“陣大将”を倒せば自軍のものとなるが、逆に占領されることも！　また敵武将は、敵の“陣地”数で強さが変わるので、彼らと戦う前に少しでも減らすべし!!



▲◀“陣大将”は、櫓の上から攻撃を仕掛けてくるので、ガードしながら倒そう。撃破すると大爆発し、その場にいる敵兵は戦意を失う。



「この者を倒したら…お言葉を、謙信様!」

くの一・かすがが参戦!!

▼上空から、無数のくないを投げつけて敵を包囲！　相手は前方へ進むことも横へ移動することもできず、後方へ下がるしかない!!





無数のくないが敵の足を止める!!

その身を捧げ戦に臨む!

▲かすがはくの一だが、隠密行動よりも前線に出て戦うことが多い。素早い動きから繰り出す体術や忍術を駆使し、立ちふさがる敵を倒していく。

■かすが

かすが

（声:桑谷夏子）
武器:くない

謙信に仕える日々に暗雲が立ち込める!?

謙信のために戦う美しきくの一。元々は謙信の命を奪うためにやってきた刺客だが、彼の美貌にひと目ぼれし、上杉軍に降った。今まで謙信と2人で過ごすことが多かったが、前田慶次が同軍に来てからは、2人の仲のよさにあまり胸中穏やかではない様子。



人の子よ——
"神"を喰らえ！

チーム連係型ハイスピードハンティング

GOD EATER®

ゴッドイーター

好評配信中の体験版により判明した新感覚ハンティングACTの魅力に迫る！

衝撃的な「やり込める体験版」の配信から約1カ月が経ち、12月30日より体験版UMDの追加配布も決定した本作。今回は、本作の世界観を紹介しつつ、体験版におけるバトルの流れから詳細にシステムを解説する。

美麗アニメも必見！

◀オープニングの一部がついに公開。公式サイトではPVが見られるので、そちらも要チェック！

形態を自在に変えられる武器や、ジャンプやダッシュを駆使したハイスピードアクションなど、今までにない要素が盛り込まれている『ゴッドイーター』。その作り込まれた世界観とバトルシステムについて、あますところなくお届けする！

GOD EATER（ゴッドイーター）

2010年2月4日発売予定　¥5,229（税込）

PSP		
ジャンル	ACT	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数:1〜4人	育成

WORLD
世界観

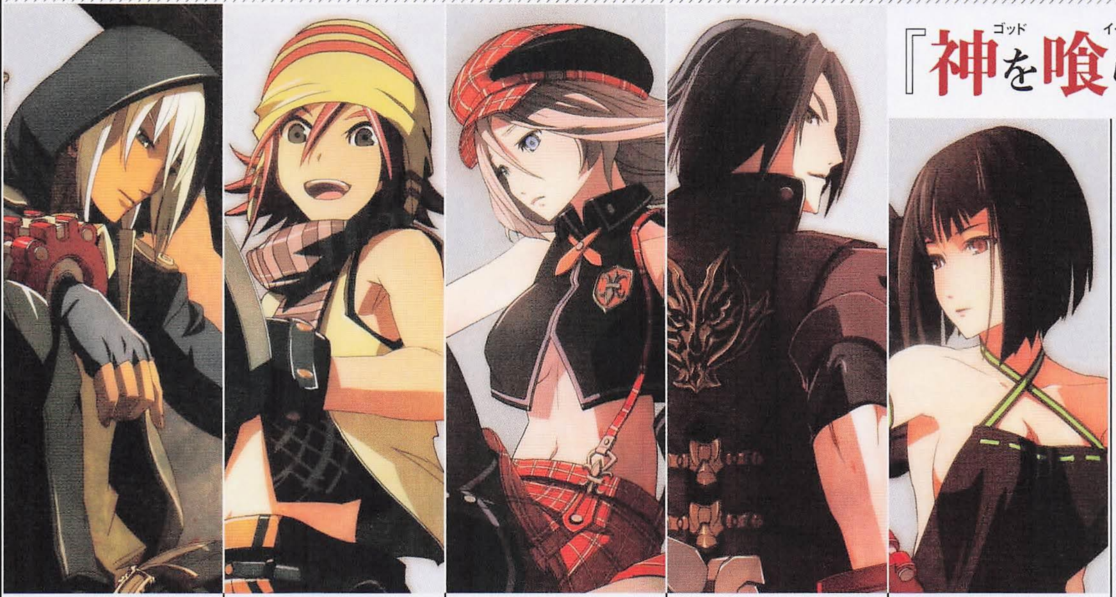
近未来の地球で“神”と戦う者達がいた——

地球上に突如として現れ、世界を食い荒らし始めた謎の生物「アラガミ」。物語は、アラガミから人々を守るために戦う「ゴッドイーター」が集結するフェンリル極東支部に、主人公が入隊したところから始まる。



◀驚異的な力を持つアラガミに立ち向かうゴッドイーター達。彼らの戦いの果てに待ち受けているものは？

GOD EATER
『神(ゴッド)を喰(イーター)らう』者達



ソーマ
強襲兵曹長 CV: 中井和哉
無口で他人とかかわることを嫌う。仲間達とは異なる特殊能力を有しているらしい。

コータ
新兵 CV: 阪口大助
常に明るく元気なムードメーカー。家族思いで、休暇のたびに里帰りをしている。

アリサ
新型神機使い CV: 坂本真綾
主人公と同じく新型神機の使い手。成績優秀で、「新型」としてのプライドが高い。

リンドウ
少尉 CV: 平田広明
判断力と行動力を兼ね備える、第一部隊のリーダー。普段は軽口ばかり叩いている。

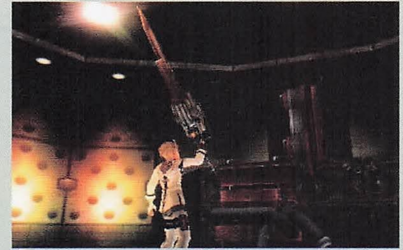
サクヤ
衛生兵曹長 CV: 大原さやか
第一部隊のサブリーダー。リンドウのサポートをしつつ、部隊をまとめるしっかり者。


▲18歳にして、すでに数々の戦いをくぐり抜けてきたソーマ。彼の持つ特殊能力とはどんなものなのだろう。


▲治療を受けているアリサらしき少女。作中で、彼女が大怪我をするような事件が起きるのだろうか？


▲冷静沈着なサクヤが、とり乱した様子でベッドに身を投げている。その理由とはいったい……。

JINKI
神機(ジンキ)



アラガミを倒せる唯一の武器

ゴッドイーター達が扱う神機は、剣、銃、盾、そして捕喰の各形態に切り替えることができる兵器だ。彼らの体内にあるオラクル細胞と連動して形態を変える。



剣形態
神機の大部分が刃身になる。アラガミに接近して直接攻撃を行うことが可能。



盾形態
基礎防御力がアップし、剣形態時にR+◎ボタンを押すと盾が展開され、敵の攻撃を防げる。

捕喰形態に移行可能！



銃形態
銃身にさまざまな種類のバレット（銃弾）を装填し、中〜遠距離攻撃を行える。



捕喰形態
アラガミを喰らい、彼らの持つオラクル細胞を取り込んでパワーアップできる。

ARAGAMI
荒神(アラガミ)

人知を超える力を持つ異形の生物

驚異的な能力と異様な姿が特徴的な生物。発生原因やその目的などは一切不明で、特殊な生体組織を持つことだけが判明している。



ウロヴォロス
無数の目と触手状の手足が異彩を放つ。生息地や生態など、謎に包まれている部分が多い。



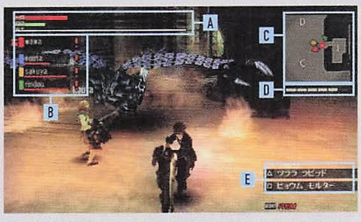
体験版「特別ミッション4」で

本作のバトルは、神機によるアクションを基本としつつ、ステージの地形や仲間との協力など、さまざまな要素で構成されている。ここでは、体験版の「特別ミッション4」を例にして、バトルの基本的な流れを追いつつ重要なシステムについて解説しよう。

体験版の入手方法

体験版は公式HP（http://www.godeater.jp）か、PlayStation®Storeでダウンロード可能。また、12月30日より、体験版UMDの追加配布も決定。こちらは店頭で！

画面の見方



A プレイヤーのステータスを表すバー。上からHP、OP、ST（スタミナ）。OPは弾丸を撃つと減少し、剣で攻撃すると回復。

B バトルメンバーのコードネームとHPバー。アラガミを認識したメンバーの右端には「！」が出現。

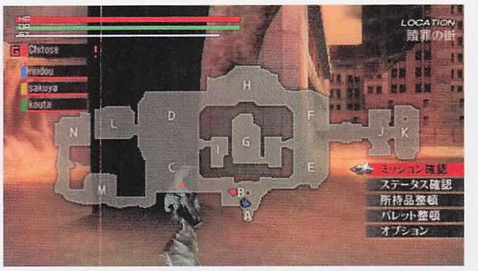
C 拡大マップ。 プレイヤーを中心にメンバーの位置がわかる。矢印のカラーはBのメンバーの色と対応。

D タイムバー。時間経過とともに減っていき、残り時間が5分を切ると下に数字で表示される。

E 現在装備中のバレット。△ボタンと○ボタンに1種類ずつ装填できる（銃形態時に入れ替え可能）。

STEP 1 スタートしたらまずはマップを把握せよ！

アナグラでミッションを受注し、バトルが始まったらまずはスタートボタンを押してマップを開こう。本作のステージは複数のエリアから成り立っているが、各エリアは切れ目なくつながっており、エリア間の移動で画面の切り替えは発生しない。これは、バトルに集中しやすいが、エリアチェンジによる一時退避ができないということでもある。ピンチのときに逃げた先が行き止まりで、追いかけてきたアラガミに追い詰められてしまった……なんてことがないように、自分の退路を確認しておくことが大切だ。



マップの構造をチェック！

▲アラガミはスタート時に出現しているが、プレイヤーが目視で確認するか、特定のアイテムを使わないとマップに表示されない。

STEP 2 アラガミを"捕喰"してパワーアップせよ!!

慎重に進みつつ、アラガミを見つけたら剣形態と銃形態を巧みに使い分けてせん滅しよう。さらに神機を捕喰形態に変えて、アラガミを「喰らう」ことも重要。捕喰するとアラガミの能力を取り込んでパワーアップでき、バトルが一気にラクになる。



▶剣攻撃やステップといったアクションを行うとSTが減少。STは自然回復するが減りすぎると一時的に行動できなくなる。

CHECK! 倒したアラガミからは素材を入手できる

合成に使う素材は、アラガミを捕喰することで手に入る。死んだアラガミは一定時間経つと消滅するので、それまでに捕喰をしよう。素材はこのほかにも、ステージ内の採取ポイントや、クリア時のミッションの報酬として入手することが可能だ。



◀どんなアラガミも、素材を捕喰できるのは3回までだ。

POINT アラガミのスキをついて"捕喰"！



アラガミがダウンしているときなどを狙って捕喰してみよう。成功すると「バーストモード」になり、そのアラガミの能力を持った「アラガミバレット」が手に入る。

▲確実に当てられるように、グッと近づいて捕喰しよう。



バーストモードに突入!!

▶▼キャラ名の右隣にアイコンが点灯したら捕喰成功。これで能力がアップ！



コクーンメイデン

砲台型のアラガミ。移動はしないが高速弾を四方に放つ。



バーストモード時の特徴

- ジャンプ力＆スピードが大幅にUP！
- 仲間と特殊な連携攻撃を行える

CHECK! "捕喰"で入手した弾丸は仲間に渡すことが可能！

アラガミから手に入れた特殊バレットは、Rボタンと△ボタンを同時に押すと任意の仲間に渡せる。さらに新型神機使い同士で受け渡しを行うと、「リンクバースト」が発生し、バレットのレベルを上げることが可能だ。 最高レベル3まで強化すると、威力は通常のバレットと比べて格段にアップ。マルチプレイ時には積極的に行いたいところだ。



◀Rボタン＋✚ボタンで、受け渡す相手を選ぶことができる。

STEP 3 "ボス"を発見したらより慎重に攻めろ！



スタングレネードでひるませろ！

ボス級の大型アラガミの能力は小型アラガミよりも高い。これを倒すには基本的な戦い方を意識しつつ、随所に仲間との連携やバレットの切り替えといった小技を使いテクニカルに立ち回る必要がある。

◀数秒間アラガミをひるませるスタングレネードで先手をとれ！

POINT 銃形態を活用してダメージを稼げ！

アラガミの行動パターンが読めないときや、ヴァジュラのように広範囲に届く技を多用する相手の場合は、銃形態で遠距離から攻撃しよう。OPの回復をする際は、スタングレネードを活用して剣攻撃を当てよう。



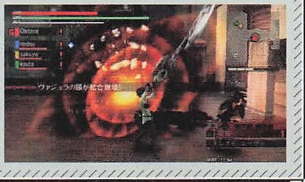
◀仲間が足止めをしてくれれば、敵に邪魔されず狙いを定められる。



状況によりバレットを切り替える

◀バレットに対応するボタンを長押しすることで、バレットの変更ができる。戦っているアラガミの弱点属性に合わせて、その都度変えていくことも可能だ。

ロックオン＆エイムモードを活用して的確に部位を狙う



▶ボス級のアラガミは特定の部位を狙って攻撃すると、その部位を破壊できる。剣形態のロックオンや銃形態のエイムモードを使い、望みの部位に確実に攻撃を当てよう。

バトルシステムを大解剖！



ヴァジュラ
虎のような外見をしており、マント状の部位からは強力な雷撃を放つ。

STEP4 アラガミの猛攻に倒れてしまったときはリンクエイド&リスポーンで復活しよう！



リンクエイドは、戦闘不能になった仲間に自分のHPの半分を分け与えて復活させられるシステム。一方、リスポーンは、全滅してしまった場合の強制復活手段で、1度の戦闘で2回まで発動する。倒れても即ゲームオーバーにはならないが、これらが何度行われたかで戦闘後の評価が変動する。

▲倒れたNPCを復活させるのはもちろん、逆に復活させてもらうことも可能で、しかも何度でも行える。



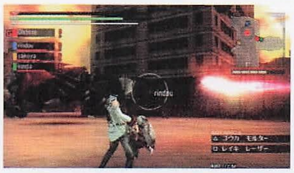
▶リンクエイドは倒れたその場での復活が可能だが、リスポーンはスタート地点に強制的に戻される。

倒れても諦めずにチャレンジ！

リンクエイドの特徴	リスポーンの特徴
・行動不能になった仲間を救出できる	・3回力尽きるとミッション失敗になる
・復活のチャンスは倒れてから30秒以内	・HP,OP,STが全回復した状態で復帰する(2回まで)

STEP5 移動するアラガミを逃さず追跡すべし！

バトルが長引くとアラガミは戦闘を放棄して走り出すことがある。アラガミが方向転換をしたら、すかさずダッシュで後を追おう。彼らはステージ内の特定のポイントで餌を食べて体力を回復させるので、見失ったらステージ内の採取ポイントなどをまわりつつ探そう。



▲逃げ足はすさまじく速い。「ケモノ道」なるショートカットを使うこともあるとか。

STEP6 倒したアラガミから素材を入手せよ！



大型アラガミに捕喰を行うと、戦闘中はより強力なバレットが、そして戦闘後は貴重な素材が手に入る。特に素材は性能のいい武器を合成するために必要なので、ぜひ入手したい。

▲ミッション4ではヴァジュラを倒すとクリアとなる。アナグラに戻るまでの40秒の間に捕喰を手早く行うべし！



▶戦闘中にどこを破壊（結合崩壊）したかで、入手素材が変化する。欲しいものにあわせて戦い方を工夫しよう。

レアな素材の入手に期待！

ミッションが終わったら… ターミナルで次のミッションの準備を！

ゴッドイーター達の拠点「アナグラ」に戻ったら、エントランスや自室にあるターミナルで、持ち物の整理や装備品の合成を行おう。ミッションの前後には必ず立ち寄り、装備を整えてアイテムを補充したい。なお、キャラクターのヘアスタイル&カラーもここで変えられる。



◀バトルの準備に関するほとんどのことは、このターミナルで行う。

PHASE1 合成でいろいろな武器を作成&強化しよう

ミッションで集めた素材は、神機の各形態（捕喰形態を除く）の作成に使える。レベルアップによるキャラの成長の概念がない本作では、武器の合成および強化は超重要事項。ミッションを繰り返し、強力な武器を作り出そう！



▶素材を入手するとそれを使って作れるものが自動的に表示され、必要素材の数などがわかる。

刀身 ショート、ロング、バスターの3タイプに分けられる。刀身が短いものほど素早く振り抜くことが可能だ。



ショート 軽さを生かした素早い連続攻撃を繰り出せる。ただし攻撃力は低め。



ロング 攻撃力とスピードのバランスがとれている。操作時の独特なクセをつかもう。



バスター リーチが長く攻撃力も高い。振り抜きの速度がやや遅く、スキが大きい。

銃身 タイプはアサルト、ブラスト、スナイパーの3つ。バレットはノーマル、モルター、レーザー、ラピッドなど。



スナイパー 遠距離攻撃にすぐれ、レーザー系のバレットと相性がいい。連射性能は低い。



アサルト 連射性能にすぐれ、近〜中距離からの攻撃に向いている。攻撃力補正は低め。



ブラスト 攻撃力補正が高く、モルター系のバレットと相性がいい。ただし射程は短い。

装甲 盾にも3つのタイプがあり、基礎防御力の補正や剣形態からの展開速度、そして耐性属性などに違いがある。



バックラー 展開速度が一番速い。防御力は低いものの、物理系の攻撃に高い耐性を持つ。



シールド 防御力、展開速度ともにバランスがとれており、どんな場面にも対応できる。



タワーシールド 展開速度は遅いが、防御性能に優れる。特定の属性耐性に特化したものも。

PHASE2 上記のタイプを組み合わせて自分のスタイルを生み出せ!!

例えば…

剣 ショート
＋
銃 スナイパー
＋
盾 タワーシールド
→ 銃撃に特化したスタイルに！

使いやすい剣、銃、盾を組み合わせて自分に合うセットを選べる。試行錯誤して自分だけのスタイルを確立するのが楽しい！



CHECK! バレットエディットで弾道が変化する！

神機と同じように、バレットも「バレットエディット」によってカスタマイズできることが判明。同じタイプのバレットでも、レーザーなら直進型やホーミング型などがあるが、エディットではそれらを組み合わせて、規格外の弾道を描くバレットを作ることが可能だ。



◀弾道だけでなく、属性や爆発タイミングなども変更できる。

PLAY IMPRESSION 仲間と力を合わせて戦うマルチプレイがアツい！

体験版を絶賛プレイ中の編集とライターが4人集まって「チャレンジミッション」に挑戦しました！ このミッション、ヴァジュラ1体とシユウ2体が出現するのですが、4人もいれば大丈夫だろ〜とみんなで笑っていたら、なんと初戦は敗退。「これは気合いを入れなおさねば」と話し合い、①回復アイテム、スタングレネードを大量に持ち込む、②比較的倒しやすいシユウを先に撃破する、③ヴァジュラとシユウを引き離して各個撃破する、という作戦を立てて再び挑戦。戦闘中はアイテム使用の際はもちろん、アラガミの行動についても細かく報告しあい、誰かが倒れたらすかさずリンクエイド！ そして狙いどおりにシユウ、ヴァジュラを倒すことができました。人数の多さよりも、事前の話し合いと声がけがどれだけ大切かということが身にしみたマルチプレイでした！

注目情報 予約特典ミッションをプレイしてスペシャル装備をゲット！

本作の製品版を予約すると、本編には存在しない限定ミッションに挑戦できるカードが手に入る。このミッションに出現する右の写真に写っているアラガミ・スサノオの素材と、特別ミッション4のクリア報酬「砕かれし神機」の両方を入手しておくことで、貴重な装備を作ることが可能だ。



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

潜友たちとともに築き上げる英雄譚

『METAL GEAR SOLID（以下、MGS）』シリーズのミッシングリンクを繋ぐ最新作として、全世界から熱い注目をあびる本作。待望の発売日が明かされ、今後、見逃せない情報が次々と公開されるだろう。それに備えて今回は、現在判明していることから、登場人物像を予想する！

2010.03.18

伝説の戦士・潜入開始











SNAKE

スネーク／BIGBOSS

CV 大塚明夫

世界の抑止力になるため立つ!

かつて全面核戦争の危機から世界を救った英雄であり、戦闘と潜入のスペシャリスト。そのミッションで"ザ・ボス"を抹殺したことから、アメリカ大統領よりザ・ボスを超える者として"BIGBOSS"の称号を与えられる。その後、コロンビアで"国境なき軍隊"を組織していたところ、"軍なき国家"コスタリカからガルベスとパスが訪ねてくる。彼らは国内で活動する謎の武装勢力の排除をスネークに依頼するが……。



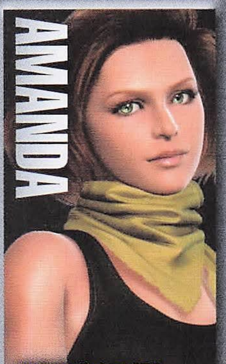
後の作品にも登場する男?

ミラー

CV 杉田智和

電撃キャラチェック!!

A：ミラーってシリーズにも確か同じ名前の人物がいましたよね？
B：そうそう、やっぱり関係あるのかなぁ。兄弟とか……。
A：本人じゃないんですか？
B：ぶぶ〜っ！　結論を急ぎすぎ。まだわからないだろ。あんまり急ぐと遠くに送られちゃうよ!!
A：服装がアマンダ＆チコと似ているのは関連があるんですかね？
B：関連があるように見せかけてじつは！　ってこともあるかも。



生傷は戦士の証?

アマンダ

CV 朴 璐美

電撃キャラチェック!!

A：TGS2009のトレーラーから推察すると、なんだかゲリラ組織の一員みたいな雰囲気ですが……。
B：チコと一緒に捕まっているようなシーンも確認できたな。
A：チコの姉でしたっけ？　この女性も、その後のシリーズに登場している感じがするんですが……。
B：何を根拠に？
A：タバコとか……。
B：あ、アレはタバコじゃないぞ。葉巻だ。まったく、けしからん！



子ども扱いされるのが嫌い

チコ

CV 井上喜久子

電撃キャラチェック!!

A：井上喜久子さん大好きです！
B：なんで告白してんの？
A：だって『MGS2』でローズマリー、『MGS3』でザ・ボス、『MGS4』でローズマリーとサニー。それで最新作ではチコですよ！　もはやシリーズには欠かせない存在だし、好きにもなりますって。
B：わからんでもないが。それはそうと、チコはどんな少年？
A：え？　いや……。続報に乞うご期待って感じで！



オタコンの関係者…?

ヒューイ

CV 田中秀幸

電撃キャラチェック!!

A：担当の声優さんといい、容姿といい、もはやオタコンの関係者でキマリでしょう。
B：結論を急ぐなといっただろ！
A：すんません。でも科学者風の人物ですし、TGS2009のトレーラーでは何かの開発に協力したと言っていましたよ。父親？　いや叔父というのもありか……。
B：ストレンジラブとヒューイは胸に同じカードを付けているよね。
A：同じ組織なのかなぁ？

STAGE 舞台背景考察

1970年代。東西冷戦におけるパワーバランスの鍵を握るといわれた中南米で、奇跡的に平和を保っていたコスタリカ。憲法12条「常設の組織として軍隊はこれを禁止する」を掲げ、米国の圧力にも屈せず非武装主義を貫いた。実際の歴史では、隣国で革命が起こるが、本作でも少なからず関連が？



サンディニスタの司令官と接触!

▲本作の体験版で、スネークはサンディニスタ民族解放戦線の司令官と接触する任務を行う。革命軍の勢力が、スネークの味方になってくれるのか……？

STORY 物語考察

東西冷戦の緊張が緩和されつつあった1974年。スネークは南米のコロンビアで〝国境なき軍隊〟を組織していた。そんな彼のもとに、ある日〝軍隊なき国家〟コスタリカからガルベスとパスが訪ねてくる。各地で活動を開始した謎の武装集団を排除してほしいというのだ。〝軍なき国家〟のために動き出す〝国境なき軍隊〟。それこそが、のちに「アウターヘブン」の名で呼ばれることになる組織の前身となるのだろうか？

彼女のピースサインの真意は？



▼▶オープニングのワンシーン。スネークのもとを訪れたときのパスは、ピースサインは出さなかったはず！これはスネークが依頼を受けた証？

多彩なステージで待ち受ける展開は？





▲▶謎の施設、村、崖など、新しいマップが判明！　村では、建物のなかをのぞき込んで何かを探しているようだが……。どんなミッションが展開するのか？

世界中の『MGS』ファンが待ち望んだ、シリーズ最新作の発売日がついに決定！　本作の魅力の一端は、体験版が公式サイトなどで配信されたことにより判明しつつあるが、まだまだ謎が多いのも事実。そこで今回は、キャラや物語など気になる部分を考察!!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER			
2010年3月18日発売予定	¥5,229(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(タクティカル・エスピオナージ・アクション)	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
	備考	プレイ人数:未定／オンライン対応	育成











物語の最重要人物…？

パス

CV 水樹奈々

電撃キャラチェック!!

A：過去のシリーズにはいなかったタイプの美少女ですね。あはッ。
B：おいおい、デモが操作できるからってズームしすぎるなよ！
A：こういった演出も本作の魅力の1つですよね。
B：パスって、このまま〝国境なき軍隊〟に残るのかな？
A：あ、それ私も気になっていました。医療チームの一員とかで残ってほしい。ダメですかねぇ……。
B：残ってほしいねぇ……。



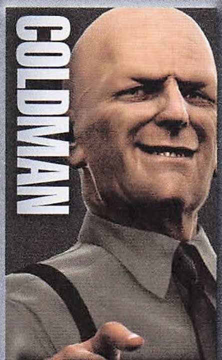
妖艶な魅力のある女性

セシール

CV 小林ゆう

電撃キャラチェック!!

A：TGS2009のトレーラーに登場する彼女は、なぜあんな姿なのか？
B：木陰で寝ていたみたいでしたから、寝るときは脱ぐとか。彼女はぜひ仲間になってほしいです。
A：なんで？
B：すべてを癒してくれそう……。
A：それにしても、物語へのかかわり方が予想しにくい人物だな。
B：やっぱジャーナリストとか？
A：と思わせて、じつは！
B：楽しみな人物の1人ですね。



スネークと敵対する黒幕？

コールドマン

CV 麦人

電撃キャラチェック!!

A：見た目からやっぱり黒幕かな。ということは所属はCIA？
B：まあそんな雰囲気だよな。編集長のおしょうにも似ているよね。話は戻るけど、『MGS3』のヴォルギンみたいに戦うことはなさそう。
A：TGS2009のトレーラーでは、「感情なきシステムが英雄になる」と言っていますが、これは？
B：今回は人工知能が敵らしいからな。もしかすると……！
A：人型のロボットも登場とか？



教鞭と義手を持つ謎多き男

ガルベス

CV 大塚芳忠

電撃キャラチェック!!

A：気になる部分といえば右手の義手かな。かつては兵士で、戦場で傷を負って義手になったとか？
B：考えられますね。右手からマシンガンを発射したり……。
A：違うよ！　何を聞いてるんだ。
B：でも発射できたら、きっと戦力として頼れる存在になりますよ。
A：妄想しすぎ！　それはそうとガルベスは何か秘密を持っているように思えるんだが……どうよ。
B：スネークを利用している？



「奇妙な愛」の真意は？

ストレンジラブ

CV 菊地由美

電撃キャラチェック!!

A：TGS2009のトレーラーでは、「愛した彼女に答えを聴くまで死ぬこともできない」と言ってましたが、この人って女性ですよね？
B：自分のことを言ってるとは限らないからな。でも〝ストレンジラブ〟の名前なら、あるいは……。
A：どういうことですか？
B：子どもにはまだ早いか。
A：この女性もメンバーに加わったりはしないんですかね。
B：女性なら誰でもいいのか!?

DS

冒険の幅がドンと広がる

2010年1月28日、約15年の時をへて『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地（以下、DQⅥ）』がDSに蘇る！ 2つの世界を舞台に織り成される物語と、やり込みがいのあるシステムが融合した本作から目を離すな!!

DRAGON QUEST® VI

ドラゴンクエストⅥ 幻の大地

『Ⅵ』ならではのシステムを紹介!!

これまでは世界観や個性的なキャラクターたちを中心に、情報をお届けしてきた『DQⅥ』。今回はDS版の新要素である「仲間スライム」と、ついに明らかになった「転職システム」など、仲間関連のシステムをクローズアップ！ どちらも本作には欠かせない重要な要素なので、しっかりチェックしておこう。



▶コマンド入力式で初心者でも取っつき易いバトル。ハデなエフェクトや個性的なモンスターたちのアクションなどで、戦いが盛り上がる！

ドラゴンクエストⅥ 幻の大地		
2010年1月28日発売予定	¥5,980（税込）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:アルテピアッツァ
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 育成

世界の謎に挑む ストーリー



平和だった世界でにわかに魔王ムドーと、もう1つの世界「幻の大地」の噂が流れ始めた頃。その年に17歳になった主人公は、村の重要な務めを任されることに。それをきっかけに、彼は世界の真の姿を追い求めることになる……。

主人公

ライフコッド村に住む少年。ある旅の途中で「幻の大地」を目撃したことと、山の精霊のお告げにより旅立つ。


▶穴の下に見えるもう1つの世界。どんな手段を使って行くことができるのだろうか？

仲間との会話も！



▲会話システムが搭載されている本作では、冒険中に仲間に話しかけられる。彼らの個性的な会話を楽しもう。



◀ターニアをはじめ、世界の状況に不安を覚える人も多い。



ターニア

主人公の妹で、心優しく村でも評判がいい。たった1人の家族である兄をとても慕っている。

スライムを仲間にして一緒に冒険ができる



ハッサンやバーバラなどの仲間キャラクター以外にも、なんとスライムたちがパーティに加入することが判明！ 旅の中で訪れる町やダンジョンで、敵としてではなく"個人"として出会う彼らはそれぞれに強い意志を持っている。スライムたちはその想いを叶えるために、主人公たちの味方になるようだ。

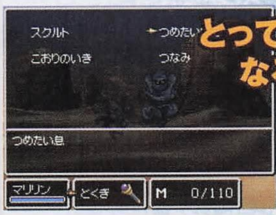


◀種族を超えた、頼もしい仲間として活躍してくれる。

POINT もちろんバトルでの育成が可能!!

仲間になったスライムたちは、正式なメンバーとして一緒に戦うことができる。レベルアップはもちろん、スライム特有の特技も覚えてドンドン強くなっていく。彼ら専用の装備品も用意されているのだろうか!?





とっても頼りになる仲間だ!



◀カワイイ外見とは裏腹に、強力な技を使う。またスライムの種類によって、覚える呪文や特技も変化する。



▲ピエールは王子に仕えたいらしい。彼の言う王子とはいったい誰なのか？



▶ハッサンの後ろにはオレンジ色のスライムが！



POINT 「スライム格闘場」に参加させよう！

仲間スライムたちは普段の冒険以外にも、世界のどこかにある「スライム格闘場」で活躍させることが可能だ。仲間スライムが試合に勝つとごほうびをもらうことができ、チャンピオンになればイイことがあるとか……。



◀仲間を鍛えまくってチャンピオンを目指せ！



話題作 CHECK

2つのシステムが明らかに!!

いろいろな職業に転職してドンドン強くなろう!!





主人公たちは「転職システム」で、さまざまな職業になることが可能！　転職は“その職業の能力を身につける”手段であり、一度覚えた呪文や特技は別の職業になっても使える。つまり、転職すればするほど強くなっていくということだ。

転職はダーマ神殿で!



▲▶転職といえばダーマの神殿。本作ではいったい世界のどこにあるのか？

POINT 職業の熟練度を上げよう!

『DQⅥ』　は従来どおりのレベルアップによる成長と、熟練度を上げて職業を強化していく2つの育成方法がある。熟練度は強い敵との戦闘を重ねると現在ついている職業のランクが上昇。一定値になるとその職業で使える新しい呪文や特技などを覚えることが可能だ。

2つの強化方法

経験値でレベルアップ
‖
キャラクター自身の強化

熟練度がレベルアップ
‖
職業そのものの強化





◀▲教会で必要経験値がわかるように、熟練度アップまでの回数も教えてもらえるようだ。また職業ランクは数値ではなく称号で表現される。

称号が変化する!

現在判明している12の職業をチェック!!



基本職

最初から転職できる9の職業

ダーマ神殿に行けば、いつでも誰でも転職できるのが基本職だ。戦士や魔法使いなど『DQ』シリーズでおなじみのものに加え、DS版では「魔物マスター」という新職業を追加。今から各職業の特徴をしっかりと確認しておこう。

直接攻撃はオマカセ　戦士



さまざまな武器を使いこなす、直接攻撃に特化した職業。力はもちろん、身の守りやHPも上がるのでパーティの盾としても優秀だ。

拳で戦う　武闘家



身体全体を使った武術を得意とし、素早い身のこなしで攻撃できる。敵に大ダメージを与える、会心の一撃が出やすいという特徴も。

攻撃呪文が大得意　魔法使い



『DQ』シリーズでおなじみの、「メラ」や「ヒャド」などの攻撃呪文を覚えられる。　その他に、「ラリホー」で敵を眠らせることも可能だ。

回復呪文で仲間をサポート　僧侶



神に仕える神聖な職業で、仲間のHPや状態異常を回復し戦いのサポートを行う。治癒や補助以外にも、バギ系の攻撃呪文が使える。

ダンスでバトル　踊り子



華麗なダンスで敵を惑わし、時には味方を勇気づけてくれる職業。常にステップを踏んでいるので、敵の攻撃もひらりと避けられる。

お宝をゲット　盗賊



ダンジョン内にある宝の数がわかる「とうぞくのはな」といった、少し変わった特技を覚える。戦闘中に敵からアイテムを盗むことも。

お金稼ぎがトクイ　商人



パーティ内にいるだけで、戦闘後の取得ゴールドが多くなるという特殊な職業。お金稼ぎだけではなく、アイテムの鑑定も得意だ。

遊んでばかり?　遊び人



ピンチの時でも、戦いそっちのけでとにかく遊びまくっている。基本的に役に立たないが、その遊びが思わぬ幸運を呼び込むことも。

ブレスで攻撃　魔物マスター



モンスターが使うさまざまなブレス系の特技を覚えられる職業。モンスターの気持ちを理解し、時には戦闘を回避することもできる。

上級職

条件を満たすと選択できる

複数の基本職を極めると、さらに強力な能力を持つ上級職に転職が可能だ。右で紹介している3つ以外にも、さまざまな上級職が用意されている。



◀上級職でしか覚えられない特技もある。

戦いのエキスパート　バトルマスター



戦士の力と武闘家の素早さをあわせ持つ、パワーファイター系の上級職。巨大な岩を軽々と放り投げて敵を攻撃する「がんせきおとし」といった、とても力強い特技を中心に覚えていく。

さとりを開いた者　賢者



呪文に対する造詣が深く、魔法使いの攻撃呪文と僧侶の回復呪文の両方を自在に操る。イオやホイミなどの基本的なものはもちろん、爆発系の最強呪文「イオナズン」も使うことが可能だ。

伝説の職業　勇者



聖なるエネルギーで邪悪な闇の力を打ち払う、すべての職業の頂点に立つ上級職。電撃系の究極剣技「ギガスラッシュ」は勇者のみが使える特技で、敵に大ダメージを与えることができる。

この聖杯戦争、

凛&ランサー新コンビ誕生!?

RIN & LANCER

熱狂的ファンを多く持つ伝奇AVG『Fate／stay night』の世界観を、大胆にアレンジした本作。ここでは、その魅力を新情報とともに多角的に解析していこう！

Fate フェイト／エクストラ EXTRA

フェイト／エクストラ			
2010年3月18日発売予定	通常版:¥6,279(税込)／限定版:¥10,479(税込)		
PSP	ジャンル	RPG(対戦型ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:TYPE-MOON／イメージエポック	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	対戦

話題沸騰!『Fate』RPGの見どころに鋭く迫る!!

本作は人気AVG『Fate』シリーズをモチーフにしたRPG。今回はファン必見の限定版情報や、ストーリー、バトルシステムなどを紹介。さらに、これから『Fate』シリーズの世界観を知りたい人のために、原典である『Fate/stay night』の注目ポイントを紹介する！



▲原作では凛のサーヴァントはアーチャーだったはずだが、『フェイト／エクストラ』では、ランサーと一緒に行動している!?　こういった原作と異なる点も注目。

『フェイト／エクストラ』限定版
注目のアイテムが詰まったタイプムーンボックス発売!

本作の限定版「タイプムーンボックス」の内容が判明！『Fate/stay night』でキャラクターデザインを務めた、武内崇氏による描き下ろしの特製ビジュアルBOXに、2種類の表情が描かれたオリジナルフィギュア「figma」、イラスト集、サウンドトラックCDの3つのアイテムが付属する！　ファンは今から予約して確実にゲットしよう。

限定版の中身はコレ!

1. 武内崇氏描き下ろし豪華BOX
2. オリジナルフィギュア「figma」
3. イラスト集「Fate/EXTRAビジュアルワークス」
4. リミテッドサウンドトラック

2種類のパーツを付け替えることが可能!

真紅のドレスに身を包んだ凛々しい剣士のフィギュア。顔パーツは2つのVer.が付属！





誰にも予測不能!!

CHECK 1 ゲーム概要

2つのパートが存在!

物語の舞台や主人公の目的など、いまだ多くの謎に包まれている本作。画面写真から、ストーリーはAVGで、敵とのバトルは1対1の決闘形式で行われることがわかる。また、仲間たちと学園生活を過ごすパートと、迷宮をサーヴァントと探索するパートが存在するようだ。



◀普段の学園生活では、仲間たちに話しかけて聖杯戦争の情報を得ていくのだろうか。



▶敵とのバトルが発生すると、使役しているサーヴァントが応戦。1対1の決闘が展開!

CHECK 2 ストーリー

『Fate/stay night』とは似て非なる世界

本作の舞台は、遠坂凛や間桐慎二など、『Fate/stay night』でおなじみのキャラクターたちも通う月海原学園。主人公はそこでセイバーとよく似た真紅の剣士と出会い、聖杯戦争に参加することに。この聖杯戦争を引き起こした人物は!? そして、主人公はこの激闘を生き延びられるのか!?



主人公 プレイヤーの分身となるキャラクター。男主人公と女主人公から、どちらかを選べる。

真紅の剣士 『Fate/stay night』に登場したセイバーそっくりのサーヴァント。彼女のクラスもセイバー。



遠坂凛 マスターの1人。聖杯戦争に参加するが、物語序盤で姿を消す。

ランサー 真っ赤な槍を手に持つサーヴァント。本作では凛と組む。

間桐慎二 主人公のライバルで彼もまたサーヴァントのマスターだ。

CHECK 3 バトル

1対1のコマンドバトル!

バトルは基本的に1対1で展開していくようだ。具体的には、プレイヤーと敵側が同時に「SKILL」(スキル)や「GUARD」(ガード)といった手札を選択し、その優劣関係によって与えるダメージが決まるといった内容のようだ。手札のカスタマイズは可能なのか、キャラクターにレベルの概念はあるのかなど、まだまだ気になる点も多い。



▲バトルを繰り広げているのはサーヴァントだが、主人公の役目はどうなる!?



◀聖杯戦争が題材ということは、ライバルはやはり6組になるのだろうか?

画面写真からシステムを大胆予想!!

相手の次の手を読んで行動することが重要になりそうな本作のバトル。ここでは画面上の気になるゲージやアイコンをピックアップしてチェックしていこう。



■キャラのHP?

画面上部に存在するのはそれぞれのHPと見て間違いない。表示はサーヴァントのものだが、マスターにHPは存在しないのだろうか? また、バトル中に失ったHPを回復する方法はあるのか?

■コマンドの種類?

画面左下には「ATTACK」と「SKILL」、「GUARD」を示すアイコンが表示されており、じゃんけんのような3すくみになっていると思われる。中央の数字はターン数か?

■入力したコマンド?

これまでのターンで双方が入力したコマンドと思われる。ここで敵の傾向を確かめて次のコマンドを考えるのだろう。画面では6ターンまで表示されているが……。

Fate あそばないと! 『Fate/stay night』とは?

大人気シリーズの原典を解説!

本作の原典となった『Fate/stay night』。テキストAVGの最高傑作とも呼び名が高いこの作品の魅力を、解説していこう!

Fate/stay night [Realta Nua]/PS2/価格¥7,140(税込)

ここがポイント1 緻密に練られた世界観

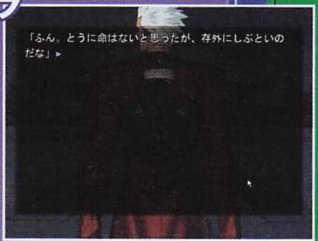
現代に生きる魔術師が、古今東西の英雄(サーヴァント)を召喚し、バトルロイヤルを繰り広げる『Fate/stay night』。戦いの目的である「聖杯戦争」や登場するキャラクターたちには膨大な設定があり、徐々に明らかになる事実の数々に、プレイヤーは物語に引き込まれていく。



▲サーヴァントは武器の種類によってクラス分けされる。

ここがポイント2 物語によって立ち位置の変わるキャラ

『Fate/stay night』には3つのシナリオが存在する。それぞれメインとなるヒロインが異なり、敵味方も激しく入れ替わる。誰が味方で誰が敵なのか、ドキドキしながら読み進められる。





◀▲別のストーリーでは敵だったキャラクターと手を組んで戦うこともあれば、ヒロインと命がけの殺し合いをしなければならない場合も! シナリオによってキャラクターの立ち位置はかなり異なる。

ここがポイント3 目まぐるしい画面演出

ビジュアルノベルとしての可能性を追求した『Fate/stay night』では、ゲーム中にアニメムービーはない。しかし、1枚絵のズームイン/アウトをはじめとした多彩な演出効果を用いているなど、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に見える。これらの画面演出はPCからPS2への移植で、さらなる強化がされている。

▶1枚絵や立ち絵のグラフィックが場面の状況によって目まぐるしくズームや回転を行う。小説ともアニメとも異なる独特の演出にぜひ注目しよう。





◀画面の切り替え時に読み込み時間がほとんどないため、画面の演出が文章を読む妨げになることはない。



タツノコとカプコンの異色のコラボ!

発売日が迫ってきていることもあり、『タツカプ』の新情報が続々到着。対戦格闘の人気タイトルなだけに、発売日が待ち遠しい人も多いはずだ。今回はボリューム満点の新着情報を一挙に公開！

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS			
2010年1月28日発売予定	¥3,990（税込）		
Wii	ジャンル	FTG（対戦格闘）	ACT
	メーカー	発売元：カプコン	対戦
	備　考	プレイ人数1～2人／オンライン対応	

新着情報をすべてお届け!

前作のバランスを再調整し、新キャラクターを多数追加したのが、今回発売される『タツノコ VS.CAPCOM』（以下、『タツカプ』）。バージョンアップはそれだけにとどまらず、本作からはWi-Fi通信対戦も導入され、世界中のプレイヤーが対戦相手となり、より熱いバトルが繰り広げられるだろう。今回紹介するのは、Wi-Fi通信対戦のモードの詳細、パワーアップしたエクストラゲーム、存在だけが明らかだった新キャラクターの必殺技の3本立てだ。

CHECK 『タツカプ』は2on2の対戦戦闘

『タツカプ』では、キャラクターを2人選び、タッグマッチを行う。ボタンを順に押せば簡単にコンボがつながったり、パートナーと一緒にハイパーコンボを出したりと、爽快感が魅力の対戦格闘だ。攻防のカギは、パートナーを画面に呼ぶヴァリアブルアシスト。これをうまく使えば、攻め込むキッカケを作れたり、2人で同時に攻めたりすることができる。



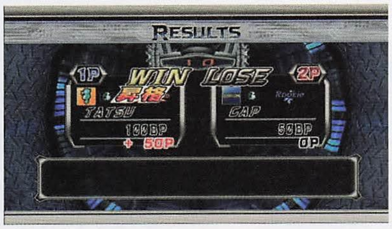
◀ヴァリアブルアシストで出す技はキャラクターごとに違う。自分なりの戦術を探し出そう。

新着情報1 Wi-Fi通信対戦の4つのモードで全世界のプレイヤーと対戦しよう!

Wi-Fi通信対戦により、対戦相手は『タツカプ』をプレイするすべてのプレイヤーとなる。ほかのプレイヤーと切磋琢磨して高みを目指したい、フレンドや特定のプレイヤーと対戦したい、純粋に対戦を楽しみたい、といった各プレイヤーの遊び方にあわせた4つのモードが選択可能だ。

RANKED BATTLE

RANKED BATTLEは、バトルポイントが増減するモード。バトルポイントは自身の強さを示すもので、勝利すると増加、敗北すると減少し、ランキングに反映される。また、バトルポイントを一定まで溜めると、ランク称号も昇格していく。テクニックを磨き、最高のランク称号を目指そう。



◀ランク称号の下には、プレイヤーのスタイルによって3種類のプレートが付く。

プレイスタイルを示す3種類のプレート



炎のプレート：攻撃重視　水のプレート：ガード重視　雷のプレート：回避重視

RIVAL BATTLE

Wi-Fi通信対戦で戦った相手をライバルリストに登録することができ、登録したプレイヤーに対戦を申し込めるようになる。登録するにはお互いの同意が必要となるため、実力を認めあったプレイヤー同士でなければ成立しない。多くのライバルを作り、ともに高みを目指そう。

FRIEND BATTLE

フレンドコード（Wi-FiコネクションのID）を使ってフレンド登録をした相手と対戦ができるモード。

FREE BATTLE

誰とでも気兼ねなくフリー対戦ができるモード。お互いの強さに関係なく対戦を楽しみたい人向け。

新着情報2 エクストラゲームがパワーアップ!!

紹介するのは、『ULTIMATE ALL-SHOOTER』というエクストラゲーム。敵を倒しながら進んでいくシューティングで、前作でPTX-40Aのオリジナルゲームとして登場した「AK殲滅ミッション」がパワーアップしたものだ。今回は、攻撃方法が異なる4人のキャラクターが選べたりステージが分岐したりと、前作以上のボリュームで楽しむことができる。



◀4人のプレイヤーでの協力プレイも楽しみの1つ。巧みな連係でボスを倒そう。

選択できる4人のキャラクター

テッカマンブレード



◀テックランサーでの突き攻撃を繰り出す。射程は短い。

大鷲の健



◀敵を貫通するバードランを発射する。連射はできない。

リュウ



◀攻撃判定が大きく、敵に当てやすい波動拳で攻撃する。

PTX-40A



◀連射が可能な、扱いやすいガトリングガンを発射する。

4人のキャラクターが入り乱れる爽快バトル！

新着情報3 コンドルのジョーとゼロの必殺技の詳細が判明！

前回紹介した2人のキャラクターの必殺技が判明したので、詳細をお届けしよう。コンドルのジョーは飛び道具を活用して離れて戦うタイプ、ゼロはあらゆる状況に対応できる万能タイプである。すでに紹介済みの2人もあわせてチェックしてみよう。なお、ハイパーコンボとは、ゲージを消費して出せる必殺技のこと。通常は1段階消費するが、下で紹介しているなかの科学忍法竜巻ファイターとダークホールドは3段階消費する。

CHECK 今まで紹介した新キャラクターもチェック

テッカマンブレードは、所持しているテックランサーを使った技が多く、飛び道具、対空技、連続攻撃技と扱いやすい必殺技をひととおり持っている。フランクは、画面外からゾンビを呼び出す技やフェイントにも使える突進技、投げ技などの必殺技を持つ。ゾンビとの連係を絡めた、攻めが主体のキャラクターのようだ。



テッカマンブレード
出演作品：『宇宙の騎士テッカマンブレード』



フランク・ウエスト
出演作品：『デッドライジング』

復讐のアウトロー コンドルのジョー



出演作品：「科学忍者隊ガッチャマン」

飛び道具主体の必殺技

コンドルのジョーは、羽根手裏剣やエアーガンを使った、離れていても届く技が多い。下で5つの技を紹介しているが、必殺技に限らず、ハイパーコンボにも離れた間合いで使える技が2つある。そのほか、地上、空中のどちらでも出せる飛び道具の羽根手裏剣、攻撃をくらってもひるまずに突進蹴りを繰り出すバタリングラム、攻撃をくらったときにエアーガンで反撃するカクタスバンガーといった必殺技を持つ。

必殺技 ワイルドラッソ



▲ワイヤー弾を飛ばし、ヒットした相手に追撃する。ボタンの種類で撃ち出す角度が変化する。

必殺技 サヴェッジショット



▲エアーガンを連射する攻撃。地上だと斜め上方、空中だと斜め下方に弾を撃ち出す。

ハイパーコンボ コンドルマグナム





▲▶羽根手裏剣を飛ばし、ヒットした相手に対してパンチでフィニッシュ。

ハイパーコンボ バードミサイルをぶち込んでやるっ！





▲ゴッドフェニックスを呼び出し、機銃掃射とバードミサイルを撃ち込む。

ハイパーコンボ 科学忍法竜巻ファイター





▲蹴り上げる攻撃がヒットすると、仲間が登場して一緒に連続攻撃を繰り出す。

真紅の疾風 ゼロ



出演作品：『ロックマンX』

バランスのとれた必殺技の数々

ゼロは、ゼットセイバーという刀身を変化させられる剣を持ち、いくつかの技に活用している。対空技、突進技、移動技に加え、2種類の飛び道具を持っている万能なキャラクターで、下では飛び道具と対空技、ハイパーコンボを紹介している。ほかの必殺技は、空中から急降下して攻撃する旋墜斬、前方や斜め上方などに高速移動する飛燕脚、地上、空中問わずに繰り出せるオーソドックスな飛び道具のハイパーZEROブラスターがある。

必殺技 破断撃



▲ゼットセイバーを振ってエネルギー波を撃ち出す。ボタンの種類で飛ぶ速さが変化。

必殺技 龍炎刃



▲ゼットセイバーを振り上げながら上昇。空中でも繰り出すことができる。

ハイパーコンボ 烈光覇





▲▶拳を地面に叩きつけ、上空から無数のエネルギー波を降らせて攻撃する。

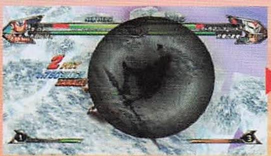
ハイパーコンボ 双幻夢

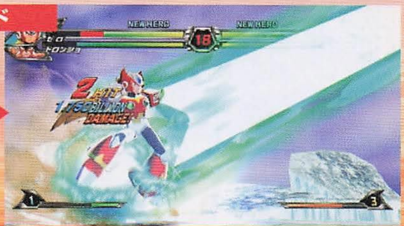




▲▶一定時間分身を作り出す。分身は一部の必殺技でゼロと同じ攻撃をする。

ハイパーコンボ ダークホールド





▲▶相手を空中に斬り上げたあと、巨大なゼットセイバーを突き刺す。



物語のカギを握る人物たちと街の詳細が判明!

LAST RANKER™ ラストランカー

力こそがすべて、目指すは最強!! 本作は、主人公ジグが10万人の戦士達の頂点＝ラストランカーとなるべく困難に立ち向かっていく、カプコン渾身のRPG。今回は新たに判明した個性的な3人のキャラを中心に、ストーリーの核心に迫る!

LAST RANKER（ラストランカー）		
2010年発売予定	価格未定	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	育成
備考	プレイ人数:1人用	

村を出たジグに謎の男が接近!?

『ラストランカー』は、最強の戦士を志すジグの成長を描く物語。ジグは、慣習に縛られる故郷カンタレラを飛び出し、戦士となるべく首都ガンドアにある「戦侯機構バザルタ」を目指す。その道中で接触してくるのがランキングディレクターを名乗る怪しげな男、マキスだ。

▼▶旅路を急ぐジグに、馴れ馴れしい様子で話しかけるマキス。この男の目的は一体……?





うさんくさい男、その名は"マキス"——

»ランキングディレクター マキス

◆CV:羽多野 渉◆

首都ガンドアへ向かうジグの前に突如現れ、声をかけてくる男。自らをランキングディレクターと名乗り、ジグが戦士ランキングを駆け上がるためのアドバイスをタダでくれる。だが、その正体や目的は一切不明。おまけに容姿も怪しいため、ジグにはかなり警戒されているようだ。



CHECK!! 主要キャラ3人とマキスはどう絡むのか……?

明らかに裏がありそうなマキスの登場により、序盤から何やらきな臭い展開に!? ジグはもちろん、主要キャラであるレン、ファズの2人との絡みも気になるところ。



伝統を守る故郷を捨て、己の力で戦士の頂点を極めるべく歩き出した青年。

亡国の王家の血筋を引く少女。国再建のため、一戦士として立ち上がる。

ジグの幼馴染み。故郷を捨てたジグと決別し、ライバルとして再会する。

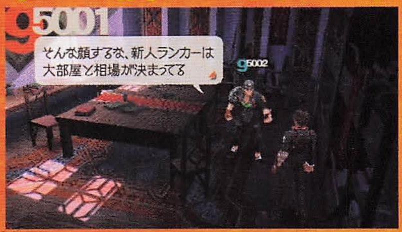
首都の施設が明らかに!

これまで戦侯機構の存在のみが明かされていた首都ガンドアだが、最新情報により街の施設や関連するシステムが明らかとなった。ジグが最初に訪れる、この大都市の一部を紹介していこう!



»世界のランカーが集まる地 首都ガンドア

〈宿舎〉



首都に着き、戦士となっても「ラストランカー＝1位」までの道のりははるか遠い。序盤では、この下位ランカー（＝戦士）用の宿舎で過ごすようだ。

〈武器屋〉



武器屋も存在。お金しだいで、優れた武器が入手できるだろう。気になるのは、高いランクを持つカウンターの店員。店内で戦う日が来るのだろうか?

戦侯機構有数の武闘派集団 タイロン一家



》タイロンの右腕

リド

◆CV：KENN◆

ランキングは高くないが、タイロンの右腕として一家のために活躍する若き戦士。派手な容姿からは想像がつきにくいが、面倒見がよいタイプ。一家に加わった新入りのジグに対し、色々と世話を焼いてくれる。



▲新人のジグに一家の掟を告げるリド。タイロンの右腕として、どんな働きを見せるのだろうか。

ジグが所属する悪名高き"タイロン一家"とは!?

戦士としての人生をスタートしたジグだったが、屈強なランカー・タイロンと出会い、強引に手下にされてしまう。実は、タイロン一家は首都ガンドアでも悪名高い武闘派集団で、戦侯機構も一目置くほど。そんな一派に引き入れられたジグは、ある日タイロンに呼び出され、故郷カンタレラを機構に服従させろという、非情な命令を下される。

タイロンと対峙するジグ！



◀高ランカーのタイロンとの対決シーン。2人はどんな理由により剣を交えるのだろうか。



▶カンタレラの返答しだいでは、故郷に刃を向けることに!?　ジグの決断の時が迫る！

ジグは自らの運命と、どう向き合うのか!?

鋼の侠客

タイロン

◆CV：安元 洋貴◆

ランキング８位という凄腕ランカー。その武力によりタイロン一家を指揮し、「タイロン租界」と呼ばれる自治区を統治するなど、大きな影響力を持つ。



〈 修 練 板 〉



「修練」とは、世界中のランカー達に課せられる、いわゆるミッションのこと。あちこちに設置されたこの「修練板」を確認することで、さまざまな修練を受けられる。修練を達成すれば、内容に応じた報酬を受け取れる仕組みだ。

修練を達成せよ!!

討伐の修練ではターゲットの発見と撃破が目的となるなど、その内容は多種多様。成功報酬としてランクアップも望めるので、繰り返し挑戦することになりそうだ。

多様な修練をこなし



▶修練「暴れ牛討伐」を引き受け、フィールドへ。目標を発見したら、バトルへ突入！



◀暴れ牛を制し、修練成功！　報奨金とともに、ランクアップ達成。

ランクアップを目指せ!

妨害されることも!?

ときには、ジグと同様の修練を受けているランカーと競い合うこともあるようだ。そればかりか、ライバル達から取引を持ちかけられたり妨害されるなどの展開も？



◀▼高みを目指すのはランカー同士の宿命！　持ちかけられた取引を断ると、対決することとなる。相手は2人だが、ここで引くわけにはいかない！

戦って ランキングを 駆け上がれ！



あの『逆転裁判』を生んだ巧舟氏最新作!!

モノに“トリック”&“アヤツル”で

GHOST TRICK™
ゴースト トリック

本作は、何者かによってイノチを奪われた主人公・シセルが、モノに“トリック”ことで事件を解明していく本格AVG。『逆転裁判』の巧舟氏が世に放つ、新感覚ミステリーの事件現場と、斬新なシステムをお伝えしよう！

ゴースト トリック		
2010年発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	AVG(ミステリー)
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

謎解

クールな死者が解き明かす失われたイノチの謎!

自らの死により手に入れた、不思議なチカラ“トリック”と“アヤツル”。これらのチカラを駆使し、翌朝までに自分の真相を解明していくという、これまでにないコンセプトの作品が『ゴースト トリック』だ。今回は2つのチカラを使ったゲームの進め方と、ゲームの舞台の1つであるゴミ捨て場の管理室を徹底調査！



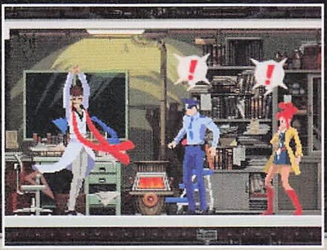
すでに死んでいる主人公

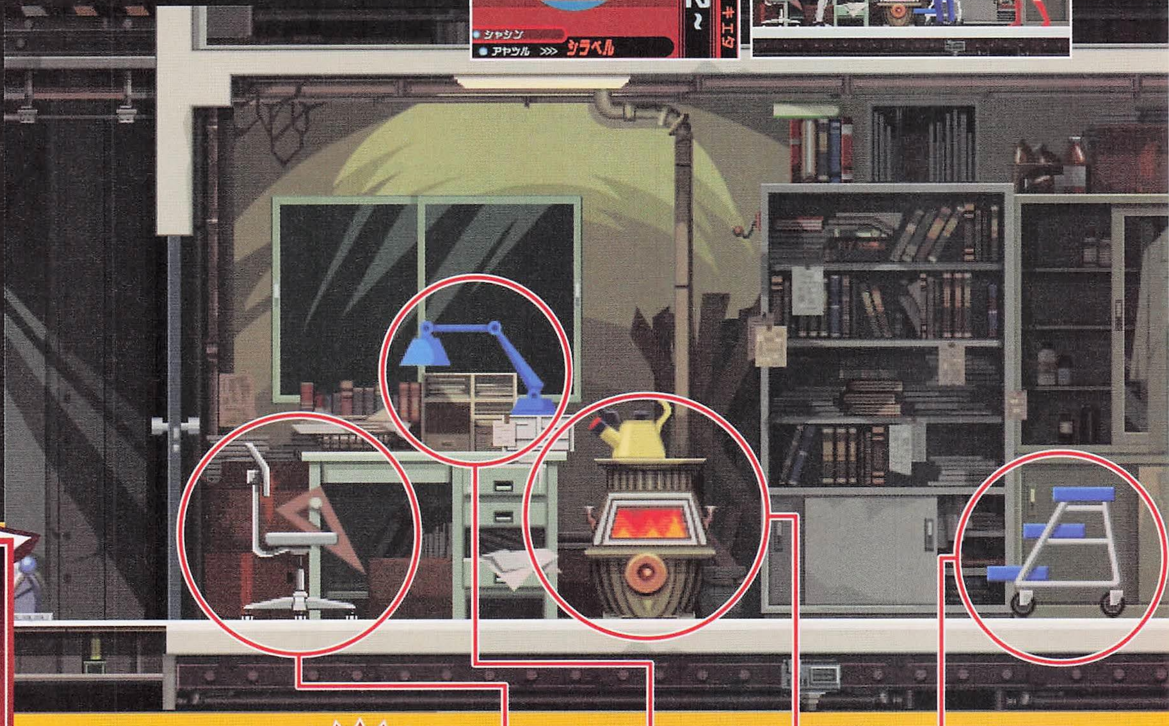
シセル

街の片隅でイノチとキオクを奪われた、ゴースト主人公。死によって得た“トリック”と“アヤツル”の2つのチカラを使い、自らの死の真相を解明していくことになる。

▼▶シセルは死の真相を解き明かし、己の運命を変えられるのか!?







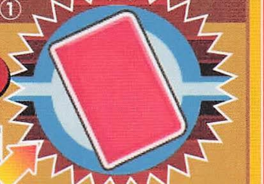
ゴースト主人公が“ゴミステバカンリシツ”を徹底調査!

シセルの行く先々では事件が発生し、周囲で起こっている“何か”が次第に明らかになってくる。なかには“アヤツル”でモノを動かすだけではなく、モノにとりついて“シラベル”ことで、事件の核心に迫れることもある。ここではシセルが訪れる舞台のなかから、ゴミ捨て場の管理室に着目してみた。現場に残されたアザヤカな色の手がかりと、事件との関連性を予想していく。

アザヤカな手がかり①

ピンクのテチョウ?





◀▲現場にはあまり似つかわしくない、ピンクの手帳。どうやらリンネの手帳のようだが、なぜココに残されていたのだろうか？

アザヤカな手がかり②

デンキスタンド?

一見ただの電気スタンドだが、これも手がかりの1つ。形状からして動かせそうだ。

アザヤカな手がかり③

キャスターつきイス?

何の変哲もない事務用イスだが、これもこの現場で発生した事件に関わるのだろうか？

アザヤカな手がかり④

キャスターつきフミダイ?

移動できるようなので、アヤツルことで何か別の手がかりが得られるかもしれない。

アザヤカな手がかり⑤

ヤカン&ストーブ?

火がついたストーブとヤカン。ヤカンを見るかぎり、笛付きヤカンのようだが……。

自らの死の真相をあばきだす！

“トリック”＆“アヤツル”マニュアル

謎を追ううちにさまざまな事件に遭遇するシセル。現場のモノにとりつき、あやつることで誰かの命を救い、運命を変えることが可能だ。

①事件が発生！



◀殺し屋に撃たれる寸前のリンネ。

②モノに“トリック”



◀自らのタマシイとモノのコアを結ぶ。

③モノを“アヤツル”



◀とりついたモノを動かしてみる。

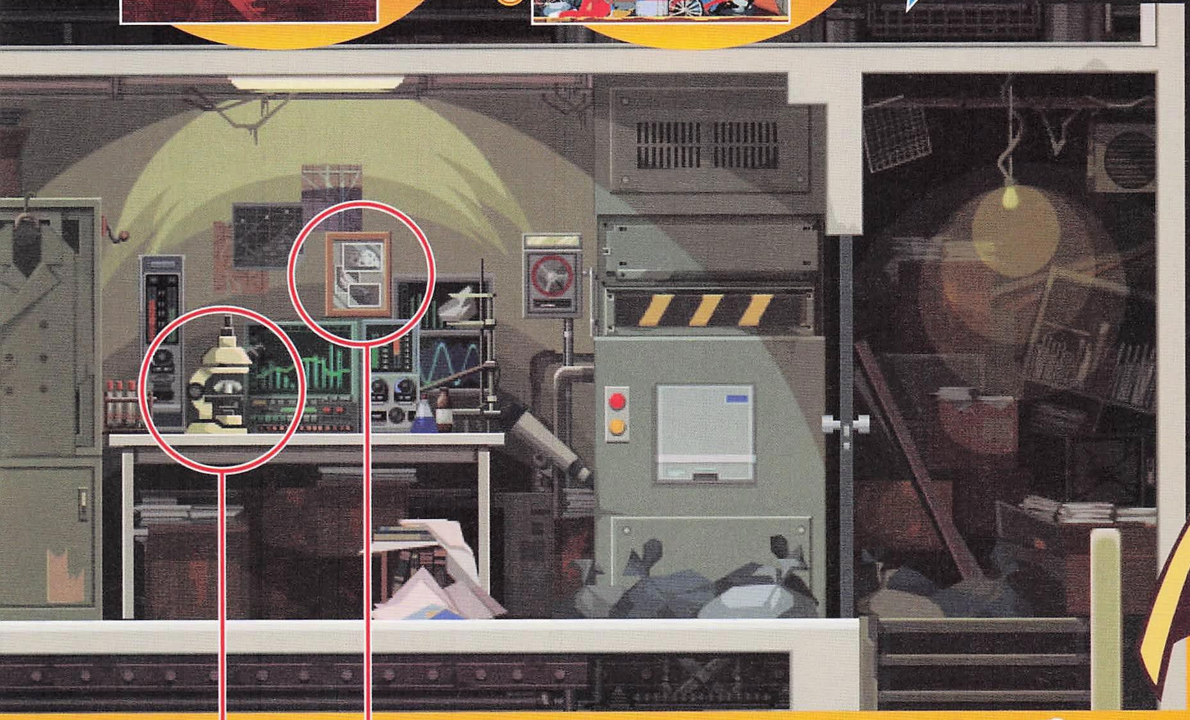
④運命が変わる！



◀見事、モノが動いてピンチを脱出！



そしてクールな死者の主人公に新たな事件が立ちはだかる！



アザヤカな手がかり⑥

マイクロスコープ？

この顕微鏡で覗いていたモノは？シセルがシラベルことで、何か判明するのだろうか。

アザヤカな手がかり⑦

シャシン？

古そうな３枚のモノクロ写真。何か塊のようなものが写っているように見えるが……。

３人の関係者？

警官



人生崖っぷちな警官。この事件で手柄を立てて挽回したいと考えている。

刑事



うなだれる警官を叱咤する、現場捜査中の刑事。妻の体重にコンプレックスを持つ。

管理人



物事を達観しているゴミ捨て場管理人。ハトをこよなく愛している……ように見える。



笑顔と度胸はニジュウマル

リンネ

正義と理想に燃える新米刑事。シセルの死の瞬間、その現場にいたと思われる。一度イノチを落としたが、シセルが助けたのをいいコトに、その後も何度もイノチを奪われることに。



剣闘士を強くするための 育成要素を徹底紹介＆ウワサの女剣闘士と対決!!

古代ローマで行われていた伝説の闘技をリアルに再現した剣闘ACTがPSPで登場！

剣闘士 GLADIATOR BEGINS

勝てば賞金を稼ぐことができ、負ければ自由への道は閉ざされる。勝ちに貪欲な奴隷剣闘士たちと、それを裏で操る貴族たちのドラマを描いた剣闘ACT。今回は、育成の2大要素と先日配信された体験版のプレイレポートをお届けしよう。

剣闘士 グラディエータービギンズ			
2010年1月14日発売	¥5,040(税込)		
PSP	ジャンル	ACT(剣闘アクション)	ACT
	メーカー	アクワイア	育成
	備考	プレイ人数:1〜2人	対戦

強化 闘技を積み重ねて アビリティとスキルを強化

剣闘士そのものの能力を示すアビリティと、スタイル特有の技であるスキルは、任意にポイントを振り分けて強化できる。アビリティの強化は、闘技に勝つと得られるアビリティポイント（AP）の加算が主になる。スキルの場合は、スタイルLVの上昇に伴って得られるスキルポイント（SP）で、スキルLVを上げて強化させる。なお、スタイルLVは同じ闘技スタイルで闘い続けると上がる。

アビリティ強化

アビリティには下の3種類があり、数値を上げることでそれぞれの影響力が高まる。ポイントの振り分け方は自由になるため、どれか1つのアビリティだけに特化させるやり方もできる。ただし、アビリティの数値が一定以上になると、上昇に必要なAPが2→3→4……と増えていくので注意。

アビリティがもたらす影響

- **VIT(生命力)**：自身への攻撃に対する頑丈さ
- **END(持久力)**：スタミナの最大値と回復力
- **STR(筋力)**：攻撃力や装備武具の総重量

APに関する特徴

- 闘技で高評価を得られるほど獲得APが増える
- アビリティが高いと上昇に必要なAPが多くなる

スキル強化

スキルには、アクティブスキルとパッシブスキルがあり、強化できるのはアクティブスキルのほうになる。スキルLVを上げるとスキルの威力は高まるが、スタミナの消費量が増える仕組みだ。一方、パッシブスキルは強化できないが、常時発動しているうえにスタミナを消費しない。習得するには、特定の有名剣闘士を倒す必要がある。

アクティブスキルの特徴

- 各ボタンにセットして任意に発動させる
- スタミナを消費して特殊な攻撃を行う

パッシブスキル

- セットしている間は常に発動する
- 通常攻撃の動作が変化する

ココがポイント 高評価の対象になることを意識して闘う

剣闘士の闘いぶりは観客が評価しており、勝利後の総評に応じて獲得できる賞金やAPが変動する。ただ勝つだけでなく、いかに魅せて闘うかというパフォーマンスも重要なのだ。

高評価につながる主な行動

- 通り名にそった闘い方をする
- 連続ヒット
- 背後から攻撃
- 連続回避
- 高い命中率



▲多くのAPを獲得できれば、少ない闘技回数で早く成長する。派手なパフォーマンスを狙って注目を集めろ！

ココがポイント 同じ闘技スタイルの有名剣闘士を倒せ

有名剣闘士とは、ランキングボードに登録されている選ばれし24名の強者たちのこと。上位ランカーになると、闘技スタイルは同じでも独自の攻撃手段を持つ者も存在し、かなり手強くなる。見事打ち勝つことができれば、相手の攻撃手段をパッシブスキルとして自分のものにできる。

ランキングボード



▲倒すと相手の順位のところに自分の名前が登録。さらに上位への挑戦権が得られる。



▲パッシブスキルをセットすれば通常攻撃がガラリと変化。戦術を新たに構築しよう。


有名剣闘士 ネメシス

ライター五郎の体験版レポート 強敵！ 謎の女剣闘士に挑む！

おっすオラ五郎。体験版（PlayStation Storeで配信中）に登場する「強すぎる女剣闘士」チタシチーナだが、なんとか返り討ちにしてやったぜ！　ここからは戦い方のコツを伝授するのでよろしく！

女剣闘士が編集部にやってきた！


▲なんと！　チタシチーナが編集部を襲撃!!　いろんな意味で手強そうだ（ニヤリ）。

初日 カンパニアの栄光杯
筋力特化の小盾スタイルで挑む

噂ではかなり強いらしいので、とりあえず全身に防具を固めても総重量をオーバーしないようにSTRだけにAPを振る。スタイルは、オーソドックスに小盾で。



▲オレよりもいい兜かぶってんじゃねぇえ！　といわんばかりに真っ先に奪い取ってやった。

初日にやったこと

- APはSTRにすべて振り分ける
- 敵の兜をはがして奪い取る

第2日 ベロナの微笑み杯
訓練所に帰る前に装備を整える

3日目に決戦ということで、この日は武具集めに励む。第2闘技を終えたところでなんとか防具を全パーツそろえて準備万端！　待っていろ、シタチチーナ!!



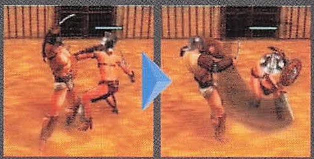
▲戦利品でアビリティアップの効果がついた兜をゲット！　こいつはオイシイ!!

2日目にやったこと

- 第2闘技を終えたら、不要な武具を売却して防具を全パーツ揃える

第3日 チタシチーナとの特別闘技
パリーを駆使して壁に追い込む

強い！　何度となくボコられるも、壁に追い込んでからの攻撃が有効だと気づく。まず、スキルが暴発しないように簡易スキルシフトをOFFに。そして、壁に追い込むためのパリーを訓練所で猛特訓。


▲敵の攻撃と同時にRボタンを押せば、パリー失敗時の無防備な状態からでも回避可能。

3日目にやったこと

- 簡易スキルシフトをOFFにする
- パリーができるように訓練する

剣闘士育成日記始めました！

私こと、巨漢ライター五郎を含め、3人のライターが育てる剣闘士の育成日記が、電撃オンラインのホームページにあるプレイレポートに掲載！　数回に渡って、それぞれのライター独自の育成模様をお送りしていく予定です。ちなみにオレが育てている剣闘士の名前は「五郎」（そのまんまかよ）。自称やり込みゲーマーのオレが自信を持って育てているので、プレイの参考にはなるんじゃないかなぁと思っとります！　とにかく興味のある方はぜひ読んでみて！

精錬 加護がついた武具を組み合わせてパワーアップ!

2種類の武具を組み合わせて行う精錬は、組み合わせるほうの武具に加護（下の写真を参照）がついていることが必須条件になる。加護は武具の各パラメータにつくもので、同じ加護がついたパラメータ同士を組み合わせれば、そのパラメータを上昇させることができる。また、武具の攻撃力は、頭突きなら兜、肘打ちなら腕当てといったように、攻撃する部位に装備している防具の攻撃力が影響する。

武具のパラメータがもたらす影響

攻撃力	武具が持つ攻撃力で、高いほど与えるダメージが増加。
耐久値	攻撃に耐えられる値。ゼロになると武具を落とす。
重　量	重いほど耐久値を削りやすく、装備時は削られにくい。

精錬による武具の強化の流れ

1 強化させたい武具を決める



▲精錬は武具屋で行える。まず、どの武具を強化するかを選ぼう。

2 加護がついた武具を組み合わせる



▲加護がついた武具は、青や黄色で表示。加護は3種類あり、種類をそろえると強化できる。

3 費用を支払って武具を精錬



▲精錬後の武具のパラメータを確認し、これでOKなら費用を支払おう。

ココがポイント 3つの加護を一致させれば効果倍増!

双方の武具についた加護の配列と種類が3つとも同じであれば、精錬の効果は大幅に上がる。そのぶん費用はかさむが、何度も精錬して同じパラメータまで上昇させるよりも断然安上がりだ。ちなみに、加護の種類が一致しない場合は、その配列にあるパラメータが下がってしまう。

3つの加護を一致させるためのやり方の例

強化させる武具 ▶ 武具A

1 組み合わせる武具の加護を武具Aと同じにする

武具B × 武具C = 武具D

◀精錬後の武具は、組み合わせ側の加護が反映される。この仕組みを利用すれば、強化したい武具と3つとも加護が同じになるように組み合わせ用の武具を作ることもできる。

2 武具Aと作成した武具Dを組み合わせる

武具A × 武具D = **武具Aが大幅に強化!!**

ココがポイント アビリティアップの効果を引き上げる

黄色の名称の武具は、加護に加えていずれかのアビリティアップの効果が付与されている。これを装備すると、ステータスのアビリティに付与されたポイントぶんが加算され、APによる上昇と同じ効果が得られる。さらに、付与された数値は、精錬で上昇させることができるのだ。

アビリティアップが付与された武具の入手方法

- 特定の武具を組み合わせて精錬する
- 闘技勝利後の戦利品から手に入れる

加護+アビリティの一致で劇的にパワーアップ!!



◀3つの加護と付与されているアビリティが同じ武具同士を組み合わせれば、パラメータはもちろん、アビリティも飛躍的に上昇！　こういった組み合わせはそう簡単にできないが、何度も繰り返し精錬すれば自分の好きな武具を最強にすることも夢ではない!?

ストーリーも見逃すな!! さまざまなイベントが発生する「マルチシナリオシステム」

各闘技場には主催者である貴族がいる。闘技で活躍して自分の名を売っていけば貴族の目に止まり、やがては向こうから声を掛けてくるようになる。貴族とどんどん親密になっていくと、謁見できるようになったり、イベントが発生したりして、最終的にはその貴族とのシナリオが描かれた物語に突入。どの貴族に気に入られるかで、自分の運命が大きく変わるというわけだ。



◀貴族とどれほど親密になったかは、左のように黄色い星の数で表示される。いろいろな使命を果たして信頼を得よう。

闘技以外のバトルも!



◀殺しの依頼や貴族の警護など、貴族によってイベントの内容はさまざまだ。

シナリオの変化に関わる重要人物



ポンポニウス
▶周囲からの評判がいい元老院議員。剣闘への情熱は本物で、歴史を語り出すと止まらない。

アクイリア
◀ローマ軍人の名門ドルスス家のお嬢様。気性は荒いが、気に入った剣闘士には気前がよい。

エリザヴェタ
▶財務官の妻。人前に現れることが滅多になく、その性格や人柄を知る人はあまりいない。

プロシウス
◀賞金で自分を買い戻した元奴隷剣闘士。今では自力で興行を主催できるほど成り上がった。

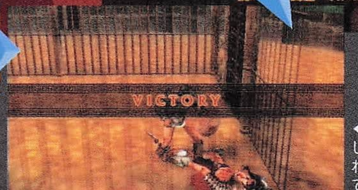
35回にも及ぶリトライの結果、ついにチタシチーナを討ち取る!

まずは、構えて女剣闘士が何かを出してくるまで待つ。そして溜め攻撃以外の攻撃が来たら、高い確率で連係攻撃が来るので、その連係の2発目をパリーせよ！　パリー成功後は敵が無防備になるので、すかさず攻撃を決める。これが戦い方の基本だ！






▲パリーで柵に追い詰めることができれば、攻撃を当たることによろけるので、チャンスが広がる。この状況では特に◻攻撃が有効！



▲どうじゃボケェエエエエエ！　これがオレの実力ダァアアア!!　……と、いきがってはみたものの、相当強かったです。ハイ。

◀ウォォォ!!　35回目の挑戦にしてビクトリー!!　あまりのうれしさに何度もアピールで叫んでから、ふと我に返ったところ。


▲編集部でもチタシチーナと一悶着!?　オレの視線が明らかにおかしいが、気にしてはいけない。

気になる戦利品は……

武器はグラディウス、盾はバックラーと至って平凡な武具だが、気になっていた兜は、見たこともない超レア防具！　その名も「アイアンメイデン」。しかしながら、兜をはがして勝つには相当骨が折れたよ……。


レア防具のアイアンメイデンをゲット!!


貰えるはずの報酬は雇い主の懐に消えた!?

おい、マゲリウス！　アンタ確かチタシチーナ戦の出発前に報酬がよすぎるみたいなことをノリノリで言ってなかったか？　たしかに戦利品は貰ったがオレの手もとに賞金が一切入らなかったぞ！　もしかして全部着服ですか？　チタシチーナにがんばって勝ったのに獲得賞金が……。うぉぉぉん（涙）。まぁ奴隷だから仕方ないか。ちなみに1月上旬には本作の体験版第2弾が配信される予定。チタシチーナも再登場するみたいなので、リベンジしたい方はぜひお試しあれ！



東京鬼祓師
TOKYO MONO HARA SHI
鴉乃杜學園奇譚

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚		
2010年春発売予定	¥6,279(税込)	
PSP ジャンル	AVG(學園ジュブナイルAVG+RPG)	冒険
メーカー	アトラス	謎解
備考	プレイ人数:1人用	育成

濃密なストーリーとダンジョン探索の楽しさを盛り込んだ学園ジュブナイル！

学園を舞台にした数々のジュブナイル作品を世に送り出してきたアトラスが、新たな物語を作り出す！　奥深い物語が展開していくアドベンチャーパートと、自由度の高いダンジョンパートが融合した本作。今回は、その世界設定を中心に、本作に込められた魅力の数々を紹介していく！

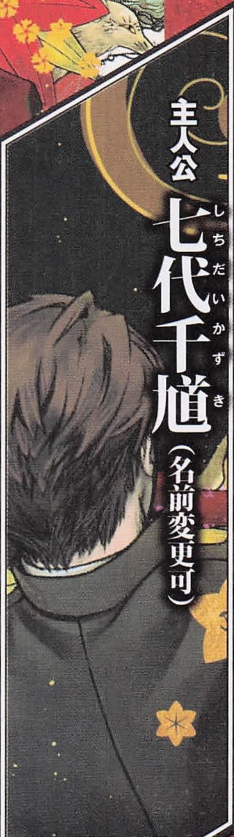


▲一見普通の高校生、だが、主人公たちは特殊な能力を持つ"封札師"なのだ。

アトラスが贈る、學園伝奇ジュブナイル作品が2010年春に登場！　東京・新宿の鴉乃杜學園を舞台に、心おどる冒険と、胸を熱くする仲間達との友情が待つ學園生活がいま始まる!!

STAFF

役職・氏名	参加作品
ディレクター 遠山 博一	【参加作品】『九龍妖魔學園紀』『ペルソナ3ポータブル』など
シナリオ 川嵜 暁	【参加作品】『九龍妖魔學園紀』など
キャラクターデザイン 齋藤 晋	【参加作品】『九龍妖魔學園紀』など
ディレクター 土屋憲一／喜多條敦志	【参加作品】『ペルソナ4』『女神異聞録デビルサバイバー』など



主人公 七代千馗(しちだいかずき)（名前変更可）

鴉乃杜學園に転校してきた男子生徒。その正体は日本OXASに所属する封札師であり、秘法眼の持ち主。學園にあるとされるカミフダの回収を任務に動く。

神の札が

物語 "呪言花札"の封印が解かれるとき、この世に災厄が訪れる

東京・新宿。ここには封印を解くと災厄が訪れるとされる"呪言花札"が入った匣（はこ）があった。しかしある日、その封印を解こうとする者が現れた。時を同じくして、主人公は不思議なアンケートを受ける。それにより秘法眼の持ち主であることが判明した主人公ら3名の学生は"封札師"認定試験を受けることに。見事認定された主人公は、封札師が所属する日本OXAS（オクサス）の初任務で、鴉乃杜學園に転校する。



開けてはならない禁忌の匣に封じられたものとは……



▲▶日本OXASにて、隠された能力を見いだされた主人公。同じく封札師の試験を受けた零やいちるとともに、呪言花札を探索する調査を始めることに。

KEYWORD

【秘法眼】物事の正しい情報を読み取ることができるとされる特殊な力
【カミフダ】神の意志を書き写したとされる超古代文明の遺産。「呪言花札」もカミフダの一種である
【封札師】秘法眼の持ち主で、日本OXASに所属する。彼らはカミフダの回収・保護を任務とする者である。

アドベンチャーパート ダンジョンパートにつながる仲間との學園生活



▲物語はプレイヤーの行動しだいでさまざまな変化を見せる。選択によって、その後のダンジョンパートにも大きく影響する!?

ゲームは1話完結式で進行し、各話には物語が進むアドベンチャーパートと、さまざまな仕掛けや敵が待ち受けるダンジョンパートが存在する。アドベンチャーパートは、テキストを読み進めて物語を進展させていき、選択肢などでその展開も大きく変化する。



◀会話シーンでは、相手の会話に複数の感情で返答するシステムが採用されている。

感情入力システムを採用!!

CHECK! キャラクターとの親密度を深める自由移動

アドベンチャーパートでは、プレイヤーは校内や新宿を自由に動き回ることができる。そのなかでアイテムを入手したり、キャラクターと会話をすることによって、ダンジョンパート探索のヒントを得ることができたりする。また、ここで発生するイベントの結果で各キャラクターの好感度が上昇したりするなど、プレイヤーごとの楽しみがある。



◀学内や街を散策し、ダンジョンで役立つ情報を手に入れろ！



雉明零（ちあきぜろ）（CV：浜田賢二）

主人公とともに、封札師の認定試験を受けた高校生。無口であまり感情を表に出すことはないが、ともに試練を乗り越えた主人公に友情を感じている。





武藤いちる（むとういちる）（CV：戸松 遥）

封札師認定試験を受けた仲間の1人。生まれ持った秘法眼の力のため周囲になじめなかったが、同じ境遇の主人公たちに出会い、心を開いていく。



誘うは希望の明日か破滅の未来か

ダンジョンパート カミフダを求める先で待つ怪異

アドベンチャーパートで進展した物語に合わせて展開されるダンジョンパート。ここではカミフダの探索が目的になる。ダンジョン内には、多種多様なトラップやカミフダの力で凶暴化した生物"隠人"たちとの戦闘など、さまざまな試練が待ち受ける。ダンジョンは主人公の主観視点で進み、行動力（AP）を消費することで行動範囲が変化するようだ。



◀アイテムとプレイヤーの知恵でダンジョンの謎を解け！



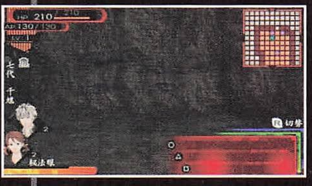
▶戦闘は行動力（AP）を使った戦術バトルが展開。

▶ダンジョンの奥地にはカミフダを守る大型の隠人が待ち受ける！



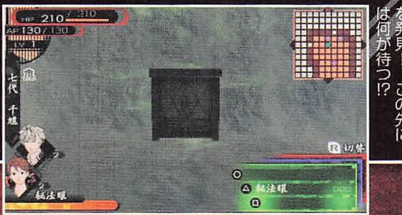
カミフダを守る"隠人（おに）"たち！

CHECK! 封札師が持つ"秘宝眼"の力



▲一見すると何もないように見える壁だが、ここで秘法眼を使うことで……。

主人公たちが持つ"秘法眼"の力も、ダンジョン探索に欠かせない能力だ。この力を使えば、通常見分けることができない扉などを発見することが可能になる。



◀なんと隠された扉を発見！ この先には何が待つ!?



壇燈治（だんとうじ）（CV：間島淳司）

主人公が転校する鴉乃杜學園の生徒。ケンカ好きな性格で周囲にあまりなじめていない。不思議な雰囲気を持つ主人公に興味を持ち、行動をともにする。





穂坂弥紀（ほさかみのり）（CV：藤村 歩）

鴉乃杜學園の合唱部に所属する可憐な少女。優しくほんわかとした雰囲気で、周囲の人たちを自然と和ませる。ただし、やや天然な一面も持っている。





たわわな美女が山盛りに登場する『クイーンズブレイド スパイラルカオス』。なかでも一番かわいいとオレ界隈で評判のトモエ様を大プッシュ！



TOMOE LOVE POINT 1 ポイントワン

脱がなくても脱がされてもかわいい





巫女ということで、赤と白のコントラストが美しいトモエ様。でも、袴って意外と脱がすのが難しいんですよ。腰とかギュッって結んでるから。そんなとき役立つのが、注目システム「鎧破壊」です。味方だけど、敵陣に突っ込ませて脱がされまくり！ 味方がダメージを受けてうれしいゲームがあるなんてっ!!



とにかくかわいい!

◀いつでもかわいいトモエ様だけど、鎧を破壊されたときのかわいさは格別です。

イチオシキャラで『クイーンズブレイド』の魅力を語る！

トモエ様がかわいすぎるので結婚するしかないと思ふ

TOMOE LOVE POINT 2 ポイントツウ

西洋かぶれなところもかわいい



アニメ版から入った人には、自他ともに厳しいという印象が強いトモエ様。だけどゲーム版では、意外とおちゃめな面も見せてくれるんです。純和風で厳格なトモエ様もいいけど、みんなの目を盗んでケーキを食べちゃうトモエ様もかわいいよ！



◀ゲームならではの展開で、魅力に磨きがかかりますな！

武者巫女 トモエ

CV：能登麻美子

東の果ての国ヒノモトのマサカド神社に務める巫女さん。忠義と礼節を重んじる戦闘部隊・武者巫女の1人で、優れた刀技と高い霊力を持つ。神のお告げにより参加した闘技会のさなか、騒動に巻き込まれる。

TOMOE LOVE POINT 3 ポイントスリー

どう考えても声がかわいい





▶特に、こういう感じのシーンとか最高です。

そうなんです！ 本作は多数のキャラクターに加え、それぞれの声優さんも超豪華。とりわけトモエ様のお声は、五臓六腑と脳髄に響き渡る見事な清涼感。お声を聞くだけで癒される能登麻美子様もかわいいよ！

ベストモエSHOT!



トモエ様は萌え界からの使者だったのだ!

婿候補　有部デルチ

この原稿を考えているときに、稲妻のようにオレの脳裏を駆けた「ベストモエ」というひと言。トモエ様は最高だぜぇという意味のベスト+トモエに加え、ベストなモエ（萌え）キャラというトリプルミーニングなこのキャッチ！ これが俗に言う圧倒的ひらめきなんでしょうな。人気ゲームブックがPSPでゲーム化されるのは“当然”の流れ。そこに人気声優の能登さんが起用されたのは“偶然”かもしれない。でも、その担当がオレになったのは！ “必！然！”としか言いようがない!! なんて考えちゃうくらいトモエ様はかわいいんです。あなたは、こんなかわいい娘が出てるゲームを遊ばずに年を越せるんですか？ う〜ん、それにしても、けしからん乳も捨てがたいが、安産型なヒップをお持ちのトモエ様、かわいいですぞっ!!



麗しき美闘士+αがPSPで魅せる!

Game Original






キュートの相談役
ジャン

Enemy Character

SYSTEM 意外!?と本格派なバトルシステム

キャラクターの美貌に目がいきがちな本作だが、本格的な戦術バトルを楽しめるシステムの数々も大きな魅力。特に美闘士たちの鎧（衣装）を破壊できる「鎧破壊システム」は、見た目だけでなく、戦術的にも重要な要素となっている。敵モンスターを仲間にする条件が鎧破壊だったり、鎧破壊でアイテムが手に入ったりと、戦闘を有利に進めるのに欠かせない！



▲部位破壊に成功すれば、追加攻撃でコンボが発生！



◀鎧破壊でステータス画面も変化する。

キャラクターの個性を生かした「スキル」を使いこなせ

キャラクターそれぞれに特徴的なスキルが設定されているのも、うれしいポイントだ。攻撃タイプやサポートタイプなど、美闘士の特徴を見極めて戦え！



▲ジャンのスキルを使えば、敵モンスターを仲間にできる！


◀トモエ様のスキルは、範囲内の味方の防御力を上げる「結界」。ステキすぎます！

クイーンズブレイド Spiral Chaos

ついに発売！ 話題の『クイーンズブレード』その魅力とは!?

ゲームブックの原作をベースに、ゲームオリジナルのストーリーが展開する本作。ついに発売となった本作が持つ魅力の数々を、担当ライターの主観と趣味と愛と勇気で余すことなくお届けします！



◀ジャンの妄想を超える熱意でゲームの魅力を紹介します！

クイーンズブレイド スパイラルカオス		
発売中（12月17日発売）	通常版:6,090（税込）／激闘パック:¥10,290（税込）※	
PSP ジャンル	S·RPG	育成
メーカー	バンダイナムコゲームス	SF
備考	プレイ人数:1人用	戦略

※figma「キュート」&「やられボイスCD」同梱版

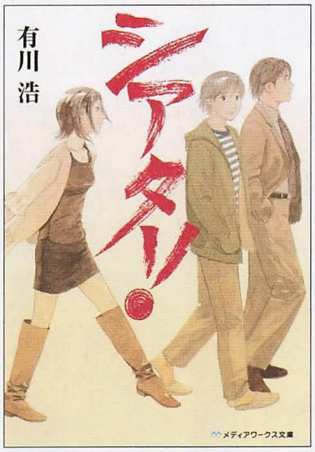
ドキドキするもの、みつけた。

メディアワークス文庫



かつてない エンタメノベル **創刊!!** 1月以降 毎月25日発売

完全書き下ろし!



『図書館戦争』の著者、新作発表!

有川 浩
Hiro Arikawa

『シアター!』

定価:641円

解散の危機が迫る小劇団「シアターフラッグ」──人気はあるのにお金がない!?
主宰の春川巧は、兄の司に借金をして劇団の未来を繋ぐ。新メンバーも加え、
新生「シアターフラッグ」を旗揚げするが、果たして行く末は……!?

メディアワークス文庫賞受賞!



新人デビュー

野﨑まど
Mado Nozaki

『[映]アムリタ』

定価:557円

天才、最原最早が作る映像には秘密があった。その秘密に迫る二見遭一。芸大の映研を舞台に描かれる、異色の青春ミステリ!

メディアワークス文庫賞受賞!



新人デビュー

有間カオル
Kaoru Arima

『太陽のあくび』

定価:620円

愛媛の小さな村で開発された新種の夏ミカン。その素晴らしさを広めるため、村の子供たち、テレビの通販番組のバイヤーらが悪戦苦闘する。



壁井ユカコ
Yukako Kabei

『カスタム・チャイルド ─罪と罰─』

定価:683円

造られた者たちの
歪んだ青春ストーリー。



入間人間
Hitoma Iruma

『探偵・花咲太郎は閃かない』

定価:557円

これは、『閃めかない探偵』こと
ぼくと、少女トウキの物語だ。



古橋秀之
Hideyuki Furuhashi

『龍盤七朝 ケルベロス 壱』

定価:599円

これは、
一匹の怪物の物語──。



渡瀬草一郎
Soitiro Watase

『陰陽ノ京 月風譚 黒方の鬼』

定価:620円

妖しくも儚い平安幻想譚、
ここに登場。



杉井 光
Hikaru Sugii

『すべての愛がゆるされる島』

定価:536円

いくつもの、狂おしく
痛ましい愛の物語。

メディアワークス文庫 創刊キャンペーン

12・1・2月の新刊で
豪華賞品を合計350
名様にプレゼント!!



詳しい応募方法は、帯または
公式ホームページをご覧下さい。 http://mwbunko.com

ASCII MEDIA WORKS

発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

※各定価は税込(5%)です。

アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/

dengekiya 電撃屋 電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/ 電撃屋 検索

新作PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!



















ほか、24タイトル

DS 真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～

2010年1月21日発売予定	¥6,090(税込)		戦略	歴史
ジャンル	SLG(戦国大河シミュレーション)	メーカー	システムソフト・アルファー	備考	プレイ人数：1人用

戦国大名となり天下を統一せよ

戦国時代を舞台に国取りの体験できる本格SLGが、本作『真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～』だ。PC版から受け継がれるシリーズ最新作の魅力を、とくとご覧あれ！



◀シリーズを初めてプレイする人のため、わかりやすさを重視した作りになっている。ヘルプメッセージが多く、シリーズ初心者でも安心。

ゲームの流れ　フェイズごとに行動可能なコマンドが変化

壱 更新



▲武将の仕官や、地震をはじめとした天災などの出来事が発生する。

弐 軍備



▲兵の補充と鉄砲の購入が可能。武将に俸禄を与えることもできる。

参 政略



▲武将の配置や楽市楽座、同盟を結ぶといったコマンドを実行する。

四 作戦



▲戦闘準備を行う。政略が成功すると城を落としやすくなる。

伍 合戦



▲作戦フェイズを実行する。野戦と攻城戦の2種類が存在。

時は戦国、波乱の時代 天下に覇を唱えるのは誰だ!?

登場武将は1,400人以上！



◀データベース機能も搭載。気になる武将の情報は、プレイ中にすぐ参照できる。

収録されている武将の数はなんと1,400人以上にものぼる。織田信長や武田信玄といった有名な武将はもちろん、歴史ファンがうなるようなマニアックな武将まで、そのラインナップはじつに多彩だ。また、プレイできる大名家は60以上もあるため、さまざまな状況下での天下取りが楽しめるのもうれしいところ。なお、合戦に勝利したり引き抜き工作を行ったりすることで、配下をドンドン増やせる。好みの武将を集めて、自分だけの勢力を作り上げろ！

◆主な大名家とその特色

大名家	特色
織田家	言わずと知れた尾張の小大名。当主・織田信長の下、柴田勝家や佐久間盛重などの猛将が集う。周囲には今川や斉藤など強豪が多い。
上杉家	越後に本拠地を置く豪族。「軍神」の異名を持つ上杉謙信が当主であり、戦国の世に、義の志を貫く。開始時の兵数はかなり多い。
武田家	武田信玄を当主とする甲斐の小大名。「風林火山」の軍旗をかかげ、上洛を目指す。威信が高く、所属武将の数も多い。
伊達家	南出羽の小大名。伊達晴宗とその子政宗が、奥州そして日ノ本の支配を目指す。北に南部氏、西には宿敵の上杉氏がにらみを利かせる。
北条家	相模の小大名。当主は北条氏康。武田・今川とは同盟関係にあり、本拠地の小田原城は天下の堅城として広く知られている。
島津家	薩摩国の小大名。16代当主・島津義久の代に勢力を大きく広げる。本拠地が最南端に位置するため、前面の敵にのみ集中できる。



◀「甲斐の虎」と「越後の龍」による壮絶な軍略合戦が展開する！

歴史イベントや名城も忠実に再現！

北信濃の覇権を巡り、上杉謙信と武田信玄が対決した合戦「川中島の戦い」。戦国時代を語るうえで欠かせない、こういった合戦や出来事が収録されているのも本作の大きな魅力だ。そのほか、城攻めの際には、小田原城や江戸城などの堅城と名高い城に、専用のグラフィックを用意。攻城戦がさらに白熱したものになっている。城の外見を見たさに合戦を仕掛けてみる、なんて楽しみ方もアリ？



▲北条氏の居城として知られる堅城。信玄や謙信らによる猛攻にも耐え抜いた。

プレイインプッレション この時歴史が動いた

●織田の天下をこの手に！

ギシャーイ！　夢は足軽大将、歴史モノ好き好きライター・はたーるだ。さっそくだが、編集部に届いたサンプル版ROMをプレイしていくぜ。「新規作成」を選ぶと難易度選択の項目に移行。初プレイだし、システムに慣れるまでは「EASY」だな。よし、基本（？）の織田家で天下取りの開幕じゃあ！

●尾張統治後はどちらに進むべき？

まずは清洲城を落とそうかなと、信長や柴田勝家ら主力で部隊を編成して攻め込むも……城が堅いよっ！　でもそんなときに役立つのが、「計略」コマンドさ。これを使って城レベルを落とせば、ホラ。敵城へのダメージがかなりアップしたぜ。こうして尾張国内の支配を進めていくうちに、森可成や瀧川一益とかが次々と仕官してきて、いい感じに戦力がアップしてきた。さてと、尾張を統一できたから、次は別の国に目を向けてみようかな。　やっぱ織田家だし、桶狭間よろしく今川家倒しちゃう？

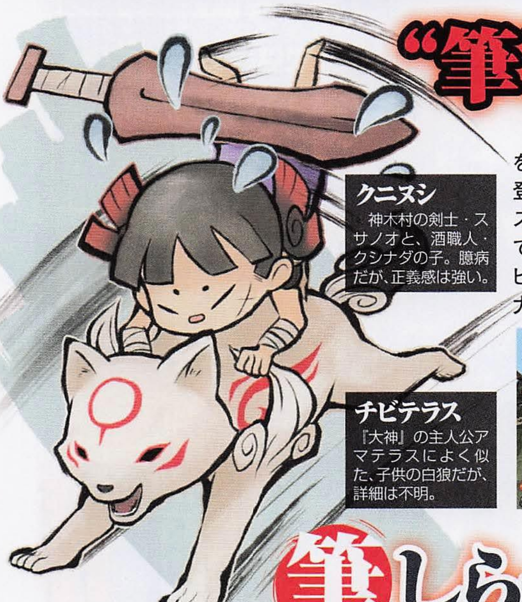
●今川は強かった…あと武田も来た

いやぁ、　今川領の三河に攻め込んだんだけど、強い強い。しかも今川が同盟結んでる武田家も敵の増援で駆けつけちゃうし、もう手が付けられない状況に。同盟って重要だね。うん。てなワケで、三河からは早々に撤退して、南の伊勢へと侵攻。北畠氏をアッサリ粉砕し、伊勢の支配に成功！　はじめからこっち攻めりゃよかった……。その後は、強敵のいない北西の伊賀と西の大和への同時進攻作戦を展開。これが功を奏し、支配国が4つに。打倒・今川のため、このまま西に勢力を伸ばすぜ！

DS 大神伝 ～小さき太陽～

2010年発売予定	価格未定		ACT 歴史 謎解
ジャンル A・AVG		メーカー カプコン	備考 プレイ人数:1人用

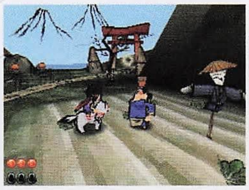
"筆しらべ"の最新情報をお届け!



クニヌシ
神木村の剣士・スサノオと、酒職人・クシナダの子。臆病だが、正義感は強い。

チビテラス
『大神』の主人公アマテラスによく似た、子供の白狼だが、詳細は不明。

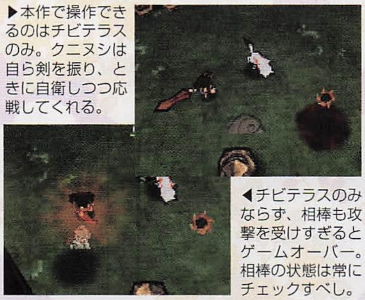
伝説の大神"アマテラス"の活躍を描いたA・AVGの最新作が、DSで登場！ 今回の主人公は、アマテラスの子供"チビテラス"。妖怪によって脅かされている神木村を訪れたチビテラスが相棒・クニヌシと出会い、力を合わせて事件を解決していく!



◀『大神』でも舞台となった神木村。再び妖怪が現れ、村人達を困らせている。

相棒のクニヌシと協力して進もう!

本作では、相棒のクニヌシと力を合わせてピンチを切り抜けることで、ゲームを進めていく。例えば、普段はチビテラスに乗っているクニヌシも、妖怪との戦いでは木剣を振り応戦する。しかし、チビテラスが無傷でも、クニヌシが倒されてしまうとゲームオーバーとなる。クニヌシの体力も配慮しつつ立ち回ろう。



▶本作で操作できるのはチビテラスのみ。クニヌシは自ら剣を振り、ときに自衛しつつ応戦してくれる。

◀チビテラスのみならず、相棒も攻撃を受けすぎるとゲームオーバー。相棒の状態は常にチェックすべし。

筆しらべで道を切り開け!

おなじみのシステム「筆しらべ」が、本作でも大活躍！ "筆神"と呼ばれる神々の力を借り、さまざまな仕掛けを解いていこう!!

筆しらべ①"画龍"



蘇神によってもたらされる筆しらべ"画龍"は、壊れた物を修復させる力を持つ。直したい物の輪郭をなぞるように筆を動かせば、本来の姿を取り戻したアイテムがチビテラス達を導いてくれる。

蘇神（よみがみ）
壊れた物を蘇らせる力持つ筆神。今回力を貸してくれるのは、子供の蘇神達だ。



壊れた物を修復

◀壊れた物を筆で縁取るように描けば、みるみる修復!

筆しらべ②"輝跡"



相棒と冒険していくために欠かせないのが、この"輝跡"。チビテラスが通れない場所に遭遇したら、この力で道筋を作り、相棒を導いてやろう。道筋にそって相棒が歩き出せば、見事成功だ。

導神（みちがみ）
混沌から生まれた筆神。心清らかな者に導きの光を与え、望む道へといざなう。



相棒を導く!

◀輝跡を使い、相棒へバトンタッチ。協力して難所を進め!

立ちはだかる強敵はガマガエル!?

妖怪に大事なものを奪われたと泣く村の女の子を助けるため、チビテラス達は花咲谷へ。力を合わせて試練を乗り越え、2人は最深部へ到着。そこで待ち受けていたのは、巨大な妖怪・大蟇怪だった。2人の運命は、そして女の子の願いは叶うのか!?



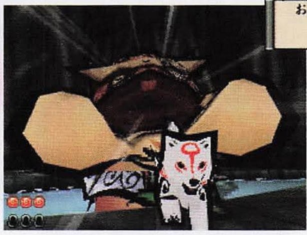
巨大な妖怪
大蟇怪（おおがまのけ）
小さな蟇怪を従え、特殊な力を持つ妖怪。巨大な襟巻きは歌声を遠くまで響かせるため発達したと言われ、その歌によって同属を引き寄せる。

クニヌシと協力して大蟇怪に挑め!



▶威圧感を漂わせる、自信に満ちた大蟇怪。女の子との約束を守るためにも、引き下がることはできない！

多彩な攻撃をかわせるか!?



◀吸い込むような仕草を見せる大蟇怪。舌を出すなど、様々な攻撃手段を持つようだ。



PS3 Xbox360

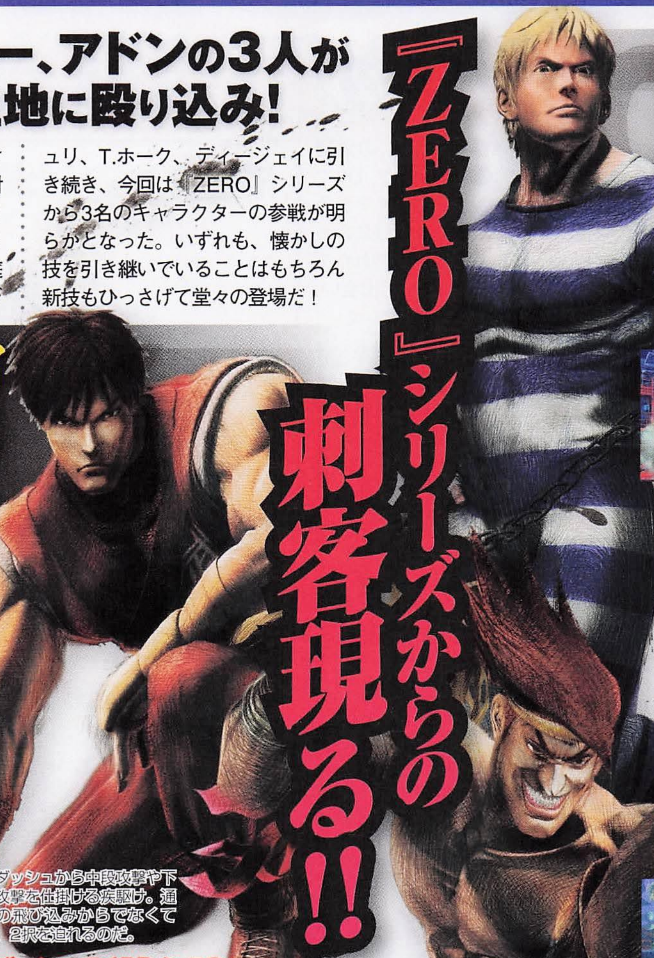
スーパーストリートファイターⅣ

2010年春発売予定	価格未定	ACT	対戦
ジャンル	FTG(対戦格闘)	メーカー	カプコン
備考	プレイ人数:1～8人/オンライン対応		

ガイ、コーディー、アドンの3人が『ストⅣ』の新生地に殴り込み!

お互いの心理戦によるアツイ駆け引きでいまだ人気の冷めやらぬ、対戦格闘ゲーム『ストⅣ』。そのシリーズ最新作である『スーパーストリートファイターⅣ』が来年春に家庭用でリリース! すでに判明したジュリ、T.ホーク、ディージェイに引き続き、今回は『ZERO』シリーズから3名のキャラクターの参戦が明らかとなった。いずれも、懐かしの技を引き継いでいることはもちろん新技もひっさげて堂々の登場だ!

『ZERO』シリーズからの刺客現る!!



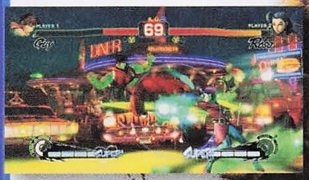
静かなる紅き閃光 ガイ

世の乱れを正すべく姿を現した、歴史ある忍術の使い手。ステージ上を所狭しと駆け回るスピード感にあふれた戦闘スタイルが特徴的なキャラクターだ。性格は生真面目で、横文字が苦手。



武神旋風脚!

▲蹴りで回転しながら上昇する武神旋風脚。今作でも対空やコンボで活躍?



◀ダッシュから中段攻撃や下段攻撃を仕掛ける疾駆け。通常の飛び込みからでなくても、2択を迫れるのだ。



ガイの新技か!?

▲▶相手をつかみ、イヅナ落しのような豪快な投げ技が炸裂! リベンジゲージが溜まっていないことから、ガイのウルトラコンボと思われる。

退屈なる脱獄囚 コーディー

過去にメトロシティを救った英雄だが、暴力事件を起こして囚人となる。荒ぶる心を表すかのように、武器での攻撃や目潰しなど汚れ切った戦い方をする。

使えるものは何でも使う!



◀▲ステージ上に落ちているナイフを武器として使用できる。コーディーならではの特権!



巨大な竜巻が天を貫く!!

▶ウルトラコンボでは、クリミナルアッパーが進化する!?

牙を剥く野獣 アドン

師であるサガットがリュウに敗れたことから、ムエタイの強さを自らが証明しようとする。



▽上空に膝を突き上げるジャガーキックは対空技として機能?

△アドンのセービングアタックがサガットに突き刺さる!

ジャガーキックも健在

▽▷空中で肘打ちを連続で叩き込み、膝蹴りでフィニッシュ!



ウルトラコンボ炸裂!



ガイを狙う謎のクナイの正体とは!?

まず最初に、2点の写真に注目して見てほしい。ガイがセービングしている飛び道具は、何者かが放ったクナイのように見える。忍術の使い手であるガイだが、過去のシリーズではクナイを使用することがなかったため、これは新たなキャラクターの登場を暗示するものではないだろうか? そして、クナイを使うキャラクターと言えば、『ストⅢ』シリーズの「いぶき」が真っ先に思い当たる。本作にいぶきが登場するとなると、これまでの流れから『ストⅢ』シリーズからも数名の参戦が予想できる。『ストⅡ』→『ZERO』→『ストⅢ』から集結とくれば、いやが上にも盛り上がるはずだ!



PS3 バイオハザード5 オルタナティブエディション

2010年2月18日発売予定	¥4,990(税込)	ACT 協力 対戦	
ジャンル	A・AVG(サバイバルホラー)	メーカー	カプコン
備考	プレイ人数1～4人／オンライン対応		

新たに判明した2つの追加要素を紹介!!

本作には、『バイオハザード5』(以下、『BH5』)本編に加えて、クリスとジルが主人公となる新エピソード「LOST IN NIGHTMARES」といった追加コンテンツが完全収録されている。今回は、明らかになった『オルタナティブ　エディション』の新要素を紹介していく。



NEW ① キャラクターの魅力を引き出す新コスチュームが登場!

『BH5』本編に登場するシェバとクリスの新コスチュームが判明。また、コスチュームを変えてプレイするとストーリーのイベントシーンも変化するので、本編をプレイした人でも新鮮な感覚で楽しめること間違いナシだ!

黒いサングラスとオールバックでさらにワイルドになったクリス

クリス・レッドフィールドは、BSAA(対バイオテロ部隊)の設立に深く関わった中心メンバーのひとり。戦闘における能力に優れ、あらゆる武器を使いこなし、常に冷静に立ち振る舞う人物だが、新コスチュームでイメージは一新!





◀肩当てに皮のベルトというワイルドさを感じさせるファッション。格闘する姿が似合う。



赤い衣装で着飾るシェバ登場!

アフリカ出身で褐色の肌を持つシェバ・アローマは、『BH5』本編ではBSAAに所属し、クリスのパートナーとして活躍する。バイオテロに対して強い怒りの感情を持つ彼女は、コスチュームを変えても敵を見据える力強い目は失われていない。



◀男勝りで体術を得意とするシェバが、民族衣装のような服を身にまとい女性らしい姿に。



追加エピソードも配信決定!!

本作に収録されている「LOST IN NIGHTMARES」が、追加コンテンツとして3月配信予定だ。『BH5』を持っている人は、コンテンツを購入すれば本作と同じストーリーがプレイできる。



◀新エピソードの舞台はスペンサー邸。地下は水没した牢獄が広がり、そこには強靱な肉体を持つといわれている"狂気の番人"が徘徊している。

NEW ② ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ リユニオン」登場!

『BH5』本編クリア後の特典である「ザ・マーセナリーズ」に、新キャラクターやコスチュームを追加した「リユニオン」が登場! ひと足先に、内容をチェックしておこう!

「ザ・マーセナリーズ」とは?

制限時間内に敵を倒してスコアを競うミニゲーム。協力プレイもでき、世界中の人とスコアを競うことができる。



●ボーナスアイテムをフル活用!
マップ上に点在している砂時計を破壊するとタイムボーナス発生。

●武器のリロードはアイテムスロットから!
武器と弾を組み合わせることで通常より早くリロードができる。

●格闘でトドメをさしてタイムボーナスをゲット!
ハンドガンを当てた後など、格闘攻撃によるトドメを狙っていこう。

●強敵への対処方法を考えておくこと!
中ボスクラスの敵が登場するので、強力な弾は温存しておこう。

▶背負っている長身の銃ははたして初期武器なのか!?



新コスチューム高スコアを目指せ!

コスチュームによって、初期装備も異なる。シェバとクリス以外のキャラクターにも、新コスチュームがあるのか、気になるところだ。

シェバ、クリス以外のキャラクターも追加予定!

「リユニオン」では、クリス、シェバ、ジル、ウェスカーだけでなく、計8キャラクターが登場するとのこと。続報に期待しよう!



◀タイムボーナスのアイテムを入手するシェバ。

斬撃の REGINLEIV
ザンゲキのレギンレイヴ

Wii 斬撃のREGINLEIV

ザンゲキ　レギンレイヴ

2010年2月11日発売予定	¥6,800(税込)	ACT	協力
ジャンル	ACT(斬撃アクション)	メーカー	発売元:任天堂/開発元:サンドロット
備考	1人用/オンライン対応(最大4人)		



世界観

北欧神話をベースとした物語が描かれる

本作は、主神オーディンを中心とする神々が住む「アスガルド」、人間たちが暮らす「ミズガルド」、すべての生物を滅ぼすことを目的として生きる巨神たちがいる「ヨトゥンヘイム」といった、北欧神話をベースとした世界の物語が描かれている。神々と人間、そして巨神たちとの果てしない争いにより、いつか起こる宿命的なできごととして位置付けられている「ラグナロク」(最終戦争)がこれから始まっていく。

point1 アクション 画面のどこでも自由に斬れる! 直感的でダイナミックな爽快斬撃アクション


▲大群で押し寄せてくる巨神たち。群れの中心に飛び込んで敵を斬り払おう。

本作の最大の特徴は「画面のどこでも攻撃できる」ということ。画面に向かって腕を振るい、大群で押し寄せる敵を斬り払っていこう。また、巨大な敵を相手にするときは、攻撃を封じるために腕を狙ったり、 脚を攻撃して動きを止めたりと、直感と戦術の両方で立ち向う必要がある。

ポインターの軌跡がそのまま斬撃に!

Wiiリモコンで画面をポイントしながら動かすと、それがそのまま攻撃の軌道になる。Wiiモーションプラスにも対応し、装着すればより大きくダイナミックに、正確に「斬る」ことができる。


◀▼敵がいる方向へポイントして、Wiiリモコンをそのまま振ればそれが攻撃に変化する!

2人の若き兄妹神の「最終戦争(ラグナロク)」へと向かう戦いがいま始まる!

才能あふれる若き男神

主人公 フレイ
CV:浪川大輔
生真面目で責任感の強い、端整な姿をした神。剣技の才能に長け、腕前はアスガルドの神々の中でも上位に数えられるほど。鷹の姿に変身する能力を持つ。


▶剣以外にも、巨大なハンマーや中距離から攻撃できる槍なども扱える。2人の武器の総数は300種以上!

PS2『地球防衛軍』シリーズなどの開発を手がけ、歯ごたえのあるACTづくりで好評のサンドロットが送る爽快斬撃アクションがWiiで登場! 今回はプレイヤーの分身となる2人の兄妹神と、Wiiリモコンで"斬る"ことの爽快感にこだわった個性的な戦闘システム、物語の進行を司るゲームシステムについて、紹介していこう。

point2 システム 2人の主人公を切り替えてステージをクリアし、物語を進めていく

ゲーム中には物語の進行に応じたいくつものステージが用意されており、それらのステージをクリアしていくことで物語が進んでいく。各ステージはフレイとフレイヤの2人の主人公のどちらかを選択してプレイすることができる。それぞれの専用ステージもあるようだ。



フレイとフレイヤ 2人の主人公を切り替える
◀ステージの特性や敵に合わせ、攻撃スタイルの異なる2人のどちらかを選択しよう。

各ステージごとに難易度の設定が可能
▶ステージごとに「イージー」から「インフェルノ」まで、5つの難易度を選択可能。



オンライン協力プレイ対応!

本作は、 ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続することで、 最大4人での協力プレイが楽しめるオンラインモードも用意されている。ロビー機能に対応し、フレンドコードを交換していない相手とも、気軽に協力プレイをすることが可能だ。オンラインモードでは、ストーリーモードよりも敵が強力になっており、さらに歯ごたえのあるプレイが楽しめる。



▲オンラインを介してプレイヤー同士で連係しながら、強大な巨神を相手に戦おう。



兄・フレイを慕う美しき女神

主人公 フレイヤ
CV:遠藤 綾
神々の中でも特に若く、世間知らずなフレイの妹。魔術に長け、魔法を使った攻撃が得意。彼女に心を寄せる者は多いが、兄以外にはあまり心を開かない。


▲フレイヤは複数の敵を攻撃できる魔法の弓や、強烈な爆発を起こす魔法の杖を使う。

Borderlands

Xbox 360

BORDERLANDS ボーダーランズ

2010年2月25日発売予定	￥7,140(税込)			ACT 育成 協力	
ジャンル	ACT(ロールプレイングシューター)	メーカー	販売元:マイクロソフト／開発元:Gearbox Software	備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応

エイリアンが残した財宝は……

オレ達がイタダクぜ!!



FPS+RPG、それが『Borderlands』!

FPSの爽快感とRPGのヤリコミ要素が融合した"ロールプレイングシューターゲーム"が登場!! プレイヤーは賞金稼ぎとなり、財宝が眠るといわれている伝説の遺跡を目指し、モンスターや盗賊などがはびこる惑星の探索をする。今回はプレイヤーとなる4人の能力や、魅力的な世界観について紹介する。

舞台となる惑星「Pandora」とは……

住民もまばらな惑星「Pandora」。ここには"Borderlands"と呼ばれる、戦い勝ち抜いた者が法律を変えられる地域がある。そこには、エイリアンが隠した財宝が眠っている、という伝説があり、その財宝を狙う無法者達の争いで、この惑星は危険が絶えない。

乾いた大地で夢を見る4人の「賞金稼ぎ(フォーチューンハンター)」



ROLAND 通称:ソルジャー

元傭兵の彼は、自動的に敵を攻撃する「スコーピオ タレット」を自在に設置できる。タレットにはシールド機能も備わっており、攻守ともに使える。得意な武器はライフルやショットガンなど。

LILITH 通称:セイレーン

プレイヤーキャラでは紅一点の彼女は、「フェーズウォーク」という、透明になって高速移動ができる特殊能力を持つ。得意な武器も、炎系や電撃系といった変わった武器が多い。

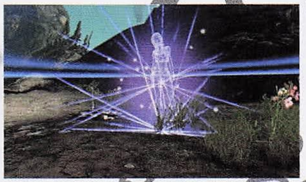
BRICK 通称:バーサーカー

怒りが極限まで達すると、その名のとおり「バーサーク状態」となって、敵の息の根を止めるまで叩きのめす。得意な武器は素手による近接攻撃、そしてロケットランチャーなどの爆発系だ。

MORDECAI 通称:ハンター

狙撃が得意な彼は、ペットの猛禽類「ブラッドウィング」を呼びだして、敵を攻撃させることができる。武器はスナイパーライフルを好んで使い、遠距離からの精密射撃も得意。

スキルツリー強化で自分色に染めろ



▲セイレーンのスキル「フェーズウォーク」で姿を消して敵に忍び寄れ。

それぞれに違う能力を持っている4人だが、レベルアップをしていけば、もとの能力をベースにさまざまなスキルを会得できる。スキルの傾向を表すスキルツリーは大きく3つに分かれており、そのまま長所を伸ばすもよし、短所を補い弱点をなくすもよしだ。

バリエーション豊富な武器の数々

アイテムや武器が豊富な本作。ハンドガンとアサルトライフルなど、種類が違うのはもちろんだが、同じ種類のハンドガンでも、威力や性能はもちろん、パーツの形が違っていたりする。そのパターンはなんと数十万通り! 自分好みの武器を見つけよう。



▲武器の選択は協力プレイでこだわりたい。レアな武器で周りに見せつけよう。

充実のシングルプレイ、そして狂乱のオンライン協力プレイ!!

ストーリーの本筋となる、財宝"The Vault"を求める「メインクエスト」のほかに、そこから派生する「サブクエスト」、特定の武器で敵を倒し続ける、などの課題をクリアしていく「チャレンジ」とヤリコミ要素は充実。そして、本作の最大の特徴はXbox LIVEを介した最大4人でのオンライン協力プレイ。ホストとなったプレイヤーの世界に、ほかのプレイヤーが入る方式となり、途中参加・離脱も自由に行える。1人では倒せない相手でも、4人で立ち向かえば楽に倒せるかも!?



レイトン教授と魔神の笛®

DS レイトン教授と魔神の笛

発売中（11月26日発売）	¥5,040(税込)		謎解
ジャンル	AVG(ナゾトキ・ファンタジーアドベンチャー)	メーカー レベルファイブ	備考 プレイ人数：1人用

MAKI HORIKITA meets DENGEKI GAMES



ルーク役の堀北真希さんに『魔神の笛』の魅力を直撃！

いよいよ発売された『レイトン教授』シリーズ最新作！ 作中で世界の終わりを予言するという物語のカギとなる少年「ルーク」を演じた堀北さんに、演技や作品に対する想いをお聞きした!!

――劇場版アニメの公開に加え、次回作の制作も決定した『レイトン』シリーズですが、最新作の『魔神の笛』で前作より幼い頃のルークを演じていかがでしたか？

堀北真希さん（以下、堀北敬称略）：もともと男の子の声を演じるということが自分としては難しかったので、「3歳若くしてください」と言われても、これはできないかなって思ってました(笑)。今回のルークはちょっと陰のあるキャラクターだったので、若く演じるというよりは、レイトン教授と出会う前の「陰のあるルーク」に合う声を探して演じた感じですね。

――確かに、今回のルークはこれまでの作品での彼と性格がだいぶ違います。演技はスムーズにできましたか？

堀北：登場シーンなどを何度か演じてみて、監督さんと相談しながら、イチから新しいルークを作り上げていった感じですね。

――今作でルークへの印象は変わりましたか？

堀北：はい、変わりました。私もルークの過去を『魔神の笛』で初めて知ったので。ルークはもともと、ナゾトキに興味を持っていたわけではなく、レイトン教授との出会いがあったから、なんにでも挑戦したり、がんばったりできる男の子になったんだなと思いました。

――本作は「ナゾトキAVG」ということで数々のナゾが出題されますが、堀北さんが好きなナゾトキは？

堀北：そうですね……。じつは、計算系のナゾはちょっと苦手(笑)。どちらかというと、言葉系のナゾトキの方が得意です。なぞなぞやクイズのようなタイプですね。あと、「レイトン教授のかばん」にあるようなパズル的なナゾトキも好きですよ。

――ナゾが解けないときは「あとでとく」ことができますが、堀北さんは解けなくなったときはどうしますか？

堀北：ひとつひとつ解いていきますよ。早く解いてしまうのも、もったいないじゃないですか。ただ、解けない問題はホントに解けないので、友達と一緒に考えます。私がルークの声を演じているので、友達に「答え教えてよ」って言われることもあるんですけど……私も答えを知らないので困ります(笑)。

――本作で印象に残ったシーンはどこですか？

堀北：今回のルークは「世界の終わりを予言する少年」ということで、物語を動かすような重要なセリフを言ったシーンが印象に残っています。あと、レイトン教授と初めて出会ったシーンも。

――劇場アニメ「映画 レイトン教授と永遠の歌姫」も公開されますが、そちらの収録で印象に残ったことは？

堀北：いつもは物語の最後に悪者と戦うのはレイトン教授なんですけど、映画ではルークもがんばって戦うシーンがあって。もちろん、ナゾトキにも挑戦するんですけど、ナゾトキだけじゃない体を張るようなシーンがけっこうありました。「ワー！」って叫ぶような。ここはがんばって演じたので、ぜひ注目してほしいです。

――普段の演技と比べて難しかったですか？

堀北：私はいつも自分が体験したことをもとに演技をするタイプなんですけど、今回は想像で演技をする部分があったので。例えば、叫びながら高い崖を落ちる演技をするとか……。こういったセリフ以外の表現が必要なシーンの演技は難しいですね。

――それでは最後に、電撃ゲームスの読者のみなさんにひとことお願いします。

堀北：『魔神の笛』は、いつもと違うルークの一面を見られる点が私的な見どころです。ゲームは、ナゾに関しても今までよりバージョンアップしているので、みなさんに夢中になっていただけると思います。ぜひ、遊んでください。



「いつもと違うルークの一面が見られるのが見どころです！」



ルーク役

堀北真希さん

映画「ALWAYS 三丁目の夕日」やTVドラマ「花ざかりの君たちへ ～イケメン♂パラダイス～」など、大ヒットとなった作品に数多く出演。確かな演技力と凛とした雰囲気で高い人気を誇る若手実力派女優。

ゲーム レイトン教授とルークの知られざる過去とは……？

"新3部作"の第1弾となる『魔神の笛』では、レイトン教授とルーク少年の出会いが描かれる。世界を滅ぼす魔神の伝説が残る町で、数々のナゾに挑戦しよう。

ルークが予言する世界の終わりとは？



▶この頃は心を閉ざしているルーク。本作では、誰も知らない彼のヒミツが明らかになる……!?

映画 映画 レイトン教授と永遠の歌姫 THE ETERNAL DIVA

12月19日、いよいよ公開！

『魔神の笛』の後の物語が描かれるのが、劇場アニメ「映画 レイトン教授と永遠の歌姫」だ。この作品では、レイトン教授とルークの初めてのナゾトキの旅をスクリーンで楽しめる。声優＆歌手の水樹奈々さんが演じるオペラ歌手のヒロイン・ジェニスにも要注目！



DARKSIDERS ～審判の時～

発売日未定	価格未定	
PS3 / Xbox360	ジャンル	A·AVG	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI／開発元:THQ., Vigil Games	
	備考	プレイ人数:1人用	

現代を舞台に、天界と魔界の終末戦争が勃発!!

本作の舞台は現代の地球。ある日我々が住む人間界で天軍と魔軍の戦いが勃発してしまった。その結果、戦いの舞台となった人間界は荒廃してしまい、人類は歩く屍となり、廃墟となった都市をさまよっていた。プレイヤーは、新約聖書の最終章「ヨハネの黙示録」に登場する四騎士の1人「ウォー」となり、自分を裏切った者に復讐をするために戦う。ゲームシステムは三人称視点のACT。大剣やカマなどを使いながら、ときには時間を止めるなどの仕掛けを駆使して、悪魔や天使と戦っていく。愛馬「ルイン」にまたがって、スピード感あふれるバトルも可能だ。ファンタジーと現代がミックスされたアートスタイルも特徴だ。





◀大剣やカマなどの近接武器のほか、遠距離攻撃が可能な武器とも登場する。

ストークト

2010年1月28日発売予定	¥6,090(税込)	
Xbox 360	ジャンル	SPG(エクストリームスポーツスノーボーディング)	対戦
	メーカー	発売元:ラッセル／開発元:Bongfish	協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	

超リアルなエクストリームスノーボードを体感!

本作は、大自然のなかをライディングして極限のスリルが楽しめる、リアルスノーボードゲーム。用意されているコースの臨場感が大きな魅力の1つで、日本の富士山やアメリカのノース・カスケード国立公園にあるシュクサン山などといった、世界各地に実在している有名な雪山が用意されている。また、めまぐるしく変わる山の天候、気まぐれに吹き荒れる風の向きや強さ、雪質の違いなどがリアルに再現されているのも魅力だ。これから迎える本格的なウインタースポーツシーズンのさなか、家にいながらにして雪山の魅力を隅から隅まで楽しんでしまおう。



山の変化に柔軟に対応し自然のなかを滑走せよ!



トリックを決めて高得点を叩き出せ!!

サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣(つるぎ)と約束の騎士

2010年春発売予定	価格未定	
PS2	ジャンル	A·RPG(ファンタジックアクションRPG)	ACT
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:フライト·プラン	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	

新たな世界で紡がれる『サモンナイト』

『サモンナイト』のA・RPGシリーズ最新作がPS2で登場! 本作の舞台となるのは、従来の世界「リィンバウム」ではなく新たな世界「ジュエルノーツ」。ジュエルノーツには、「輝きに満ちた大地」という意味があり、そこで主人公のロストとミレットの2人は新たな仲間(召喚獣)たちと冒険を繰り広げる。



召喚獣の力を借り敵を倒していこう



◀近距離攻撃が得意なロストと、遠距離攻撃が得意なミレット。この2人を戦況によって切り替えよう。

Ninety-Nine NightsⅡ

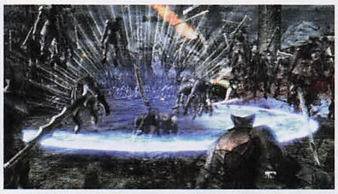
発売日未定	価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	KONAMI	協力
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

大軍勢を蹴散らす爽快アクションの新作が到着!

画面を埋め尽くすほどの大軍勢に立ち向かい、敵をなぎ払う。爽快で大迫力のバトルが楽しめる『Ninety-Nine Nights』の続編が登場。光と闇の戦いが描かれる世界観は前作同様だが、内容はすべて一新されている。聖地オルフェアを守るために集いし、5人の英雄をプレイヤーキャラにすることができ、夜の軍勢と戦っていく。大軍に取り囲まれた聖地オルフェアにある光のオーブを、軍勢の長であり、呪われた伝説に語り継がれる破壊の主「夜の王」の手から守り抜こう。なお、本作はXbox LIVEを介した最大2人までのオンライン協力プレイに対応している。



▲ステージ内には軍勢だけでなく、巨大モンスターも登場。



◀雑魚の大群に単騎で突入し、中心から蹴散らす。この爽快感が魅力の一つ。

ドラゴンボールDS2 突撃!レッドリボン軍

2010年2月11日発売予定	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	ACT(アクションアドベンチャー)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人	

孫悟空VSレッドリボン軍の戦いがDSで復活!!

ブルマとの出会いから天下一武道会までを描いた『ドラゴンボールDS』の最新作、『ドラゴンボールDS2 突撃!レッドリボン軍』が登場! 本作では天下一武道会のあと、シルバー大佐との戦いから始まる「レッドリボン軍編」を収録した作品となっている。好評だった緻密な原作再現度はそのままに、移動アクションやコンボアクションが追加されており、アクションパートが大幅にパワーアップしているのが特徴だ。





新アクションを使いこなそう

◀種類の豊富な格闘コンボは、どれも簡単なボタン入力で出すことが可能。使いこなして、状況に合わせて使い分けていくといい。

セイクリッド2

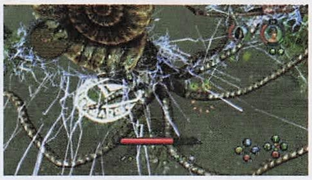
2010年2月10日発売予定	¥7,770(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	RPG(オープンワールドRPG)	ACT
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:Ascaron Entertainment	育成
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

RPG史上最大規模のマップを持つファンタジーRPGが登場!!

35km²の広大なフィールドや500を超える膨大な数のクエスト、スキルの習得などによる豊富なキャラクター育成など、超ボリュームを誇る箱庭系RPGがPS3とXbox 360に登場。プレイヤーはアンカリアという世界で「ライト」(光)と「シャドウ」(闇)のどちらかの勢力に所属することになる。この2つの勢力による「T-エネルギー」をめぐる争いに勝ち残り、新たな秩序をもたらすために戦っていこう。なお、本作はオンラインマルチプレイに対応しており、PSNやXbox LIVEを介して、最大4人まで一緒にプレイすることができる。自分ならではのキャラクターを作り、友達との冒険を楽しもう。



◀豊富なスキルとアイテムによる、キャラ育成が大きな魅力となっている。



▶オンライン協力プレイの参加は自由。いつでも参加・離脱が可能だ。

END OF ETERNITY エンド オブ エタニティ

PS3 Xbox360

エンド オブ エタニティ

2010年1月28日発売予定	¥7,980(税込)	ACT SF 冒険
ジャンル RPG	メーカー 発売元:セガ/開発元:トライエース	備考 プレイ人数:1人用

自らの成長と強力な武器で敵を撃ち破れ!!



キャラクターの成長システムと武器カスタマイズを詳しく紹介!!

いよいよ、来月28日に発売を迎えるセガ×トライエースが贈る新感覚RPG『エンド オブ エタニティ』。今回は本作ならではの特徴的な成長システムと、自分好みの武器が作れるカスタマイズ要素について紹介していく。


▲武器は銃器だけでなく、火炎瓶やグレネードなども用意されている。

体験版配信決定!!

本作の発売に先駆けて、PSNおよびXbox LIVEにて、体験版の配信が決定した。体験版は東京ゲームショウで試遊できたバージョンをベースに、敵の配置の変更や初めてプレイする人へのガイドなどが強化されている。また、バトルのキモである「インビンシブル・アクション」を楽しめる「NEWCOMER MODE」を収録する。

配信日は12月22日!

成長システム バトル中でもリアルタイムにレベルアップで強くなる!

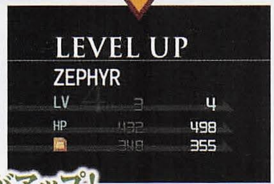
本作の成長システムは、敵にダメージを与えると経験値を取得する方式。経験値は戦闘終了後に手に入るのではなく、ダメージを与えるごとに入手できる。そのため、戦闘中でもレベルアップのチャンスがある。戦闘中のレベルアップが起死回生となる場面もあるかも!?

ダメージを与えて



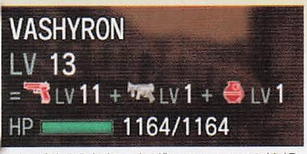

▲レベルアップを使ったボス戦の戦略なども考えられる。

◀戦闘中に敵にダメージを与えれば経験値が入り、その場でレベルアップができる。



レベルがアップ!

武器熟練度の合計がキャラクターのレベルとなる



▲レベル13となったヴァシュロンの情報。ハンドガンの熟練度が11で、あとの2つは熟練度1。合計でレベル13というわけだ。

使っている武器の熟練度の合計でレベルが上がる。レベルが上がると最大HPや装備可能重量が増え、さまざまな武器が装備できるようになる。レベルを手っ取り早く上げるには、武器熟練度をまんべんなく上げるのがいいが、どれか1つの武器熟練度を重点的に上げた場合と比べて、スキルの習得が遅くなる。成長方針は悩みどころだ。

CHECK! 敵の「外装」を破壊してダメージと素材を稼げ!

経験値は敵の本体を攻撃することで手に入る。しかし、敵の中には本体を「外装」と呼ばれる装甲や装備で守っている場合がある。その場合は回り込んで外装を避けて本体部分を狙い撃ちしたり、外装そのものを破壊して、本体へ直接ダメージを与えよう。なお、外装を破壊すると武器カスタマイズなどに必要な素材が手に入る場合もある。


▲外装は、マシンガンなどでダメージを蓄積させ、最後にハンドガンなどで攻撃を加えれば破壊できる。部位によって入手できる素材も異なる!?

武器カスタマイズ カスタムパーツと組み合わせて自分好みの武器を作り上げろ!

武器は「カスタムパーツ」と呼ばれる部品を取り付けて強化できる。パーツは敵から入手したり、素材を合成して入手する。チャージ速度や連射速度アップなど、さまざまなカスタマイズが可能だ。



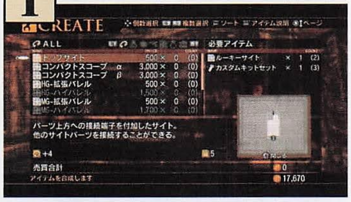
▲用意されているカスタムパーツは無数にあり、まさに自分だけの、自分好みの武器を作り上げることが可能なのだ。


◀カスタムパーツの合成は街中の合成屋で行える。合成には素材が必要となる。

武器のカスタマイズまでの流れ

カスタムパーツは、銃口に装着してチャージ速度を上げる「拡張バレル」や、グリップ部分に装着して連射速度を上げる「グリップパーツ」など、さまざまな部位のパーツが用意されている。ただし、各パーツには重量があり、武器に付けすぎると重くて装備できなくなる。その場合はレベルを上げて、装備可能重量を増やそう。

1 カスタムパーツを入手/合成する



▲まずはカスタムパーツを入手。カスタムパーツは敵から入手するほかに、持っている素材を合成して作ることも可能だ。

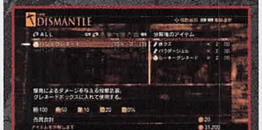
2 武器の該当部分に取り付ける



▲カスタムパーツは取り付けられる部位が決まっている。パーツと武器に書いてあるアイコンを見て、同じアイコンの個所に取り付けよう。

CHECK! 素材は分解でも手に入る

街中の分解屋ではアイテムを分解して素材を取り出してくれる。不要なアイテムは積極的に分解して素材にしよう。



▲ハンドグレネードからは「鉄クズ」などの素材が入手可能。

インファーナル ヘルズヴェンジェンス

2009年12月24日発売 ¥7,140(税込)

Xbox 360	ジャンル	ACT(ダークヒーローアクションシューティング) ACT
	メーカー	発売元:ラッセル/開発元:PLAYLOGIC INTERNATIONAL NV
	備考	プレイ人数:1人用

世界の霊的均衡を保つため、天界のたくらみを阻止せよ!

天界の地上における武力代行組織「イーサライト」の特殊工作員だった、ライアン・レノックス。「イーサライト」から追放された彼は、かつての敵である地獄の組織「アビス」に雇われていた。本作は、このライアンとなって、ハンドガンやアサルトライフル、爆弾などを使いながら古巣となるイーサライトと戦う。ライアンは武器だけでなく、テレポートやテレキネシスといった超能力も使うことができる。



▲敵のエナジーを吸収すると、武器の補充や体力の回復、重要アイテムの入手などが可能。

超能力や武器を駆使して敵を倒していこう



WiZmans World (ワイズマンズ・ワールド)

2010年2月25日発売予定 ¥5,229(税込)

DS	ジャンル	RPG(崩壊と再生のRPG) 冒険
	メーカー	ジャレコ 育成
	備考	プレイ人数:1人用

世界の崩壊を防ぐために立ち上がれ!!

刻々と崩壊が進む世界で、記憶を失った魔法使いたちが「ウィザレスト」という街に閉じ込められていた。そのなか、1人の若き魔法使いが世界の崩壊を防ぐためその謎に挑んでいく。プレイヤーは街の外にはびこる魔物を倒しながら、その魂をアニマフュージョン(合成)してホムンクルス(仲間)を強化し、ダンジョンを攻略していく。どんどん合成をして、強力な仲間を作り出そう。ちなみに、ゲストモンスターとして2ちゃんねるの固定ハンドルネーム「まこ8」氏が登場する予定だ。

▶敵の攻撃を予測して、味方の攻撃を連続で当てれば、チェインコンボが発動!





これが「まこ8」だ!

◀アスキーアートを見事にキャラクター化。果たしてどこで出会えるのか。そして強さは!?

ダンテズ・インフェルノ ~神曲 地獄篇~

2010年2月18日発売予定 PS3/Xbox 360:¥7,665(税込)/PSP:¥5,250(税込)

MULTI	ジャンル	ACT(サードパーソン アクションアドベンチャー) ACT
	メーカー	エレクトロニック・アーツ 謎解
	備考	プレイ人数:1人用

9つの地獄を潜り抜け最愛の人を救い出せ!

本作はダンテ・アリギエーリ著の「ダンテズ・インフェルノ」(一般的には「神曲」と呼ばれている叙事詩)の第1部をモチーフにしたACTだ。プレイヤーは主人公のダンテとなり、最愛の女性ベアトリーチェを救うために「辺獄」「愛欲」「大食」「貪欲」など人間の罪を冠した9つの地獄をめぐる。その過程でダンテは、襲いくるモンスターと戦い、自らの罪と向き合いながら、さまざまな試練を乗り越えていく。



▲9つあるステージは、それぞれの地獄をテーマにしたユニークなデザインで構成されている。

ステージの最後には超巨大なボスが待ち構えている



真・マスターオブモンスターズ Final

2010年3月発売予定 PS2:¥7,140(税込)/PSP:¥6,090(税込)

PS2 PSP	ジャンル	SLG(ファンタジー世界戦略シミュレーション) 戦略
	メーカー	システムソフトアルファー 育成
	備考	プレイ人数:1人用

伝説のファンタジーSLGがついにPS2とPSPへ移植!

戦略性の高い戦闘と、濃厚なストーリーが人気を博している本シリーズ。モンスターを召喚して六角形のマス目を移動しながら戦う、という従来の戦闘システムはそのままに、主題歌や新モンスターの追加、演出の見直しなど、大幅な進化を遂げている。PS2版とPSP版の違いは、自分が操作できる「マスター」として追加されたキャラが異なること。PS2は「フェアリー」、PSPは「ファイアバード」となる。



▲ストーリーも重視した本作らしく、ステージ間のイベントシーンも見逃せない。

▼SLG部分は原作さながらの骨太仕様! うまい具合にモンスターを配置して勝利をつかめ!



イースVS空の軌跡(仮)

2010年発売予定 価格未定

PSP	ジャンル	ACT ACT
	メーカー	日本ファルコム 対戦
	備考	プレイ人数:未定

ファルコムの名作シリーズのキャラクターが共演!

『イース』シリーズと『英雄伝説 空の軌跡』シリーズのキャラクターたちが、PSPで競演! ゲーム内容は、多人数対戦型のアクションバトルとなっていて、1人用のシナリオモードも実装される予定だ。また、参戦キャラクターの全容はまだ明らかにされていないが、『イース』からはアドル、ドギ、オルハ、『英雄伝説 空の軌跡』からはエステル、ヨシュア、ティータなどの主要キャラの参戦が予定されている。

夢のコラボレーションに期待!





▲見覚えのある場所で、アドルと向かい合っているエステルとヨシュア、そして剣帝レーヴェ……。彼も参戦してくるのだろうか?

アーミー オブ ツー: ザ 40th デイ

2010年発売予定 価格未定

PS3 Xbox360	ジャンル	ACT(ミリタリーTPS) ACT
	メーカー	エレクトロニック・アーツ 協力
	備考	プレイ人数:1~2人/オンライン対応 対戦

究極の傭兵コンビが今度は上海で大暴れ

本作は、究極の民間軍事チームと噂された、セーレムとリオスの2人が活躍するミリタリーTPS『アーミー オブ ツー』の続編。物語は、周到に用意された陰謀によって大惨事が起こり、崩壊寸前になってしまった上海に2人が運悪く居合わせたことから始まる。上海崩壊の黒幕がジョナという男であることを知った2人は、その陰謀を阻止するため、ジョナ率いる戦闘集団「40th Day Initiative」と戦う。

連携の善し悪しがコンビの生死を分ける!





▲敵を倒すだけでなく、民間人の救出も立派な任務。戦闘集団に占拠された上海を開放し、その裏にある陰謀を暴け!

PSP 一騎当千 XROSS IMPACT

2010年4月1日発売予定　通常版:¥5,229(税込)／限定版:¥9,975(税込)　ACT　協力

ジャンル	ACT(爆乳ハイパーバトル)	メーカー	マーベラスエンターテイメント	備考	プレイ人数:1～2人

爆乳と遊ぼう!!

「三国志」に登場する英雄と同じ宿命を背負ったセクシー美少女たちが、衣装を飛び散らかせながら過激に戦う「一騎当千」のACT最新作！　呂蒙や関羽、孫策といったおなじみのキャラクターはもちろん、ゲーム初登場となるキャラクターやPSP版オリジナルのキャラクターも続々参戦し、まさに集大成と呼べる内容になった本作。ここでは気になるストーリーと新システム、パワーアップしたムフフな演出といった3つの見どころを紹介！



ポイント1 PSP版だけのオリジナルストーリー

本作では、成都学園の闘士を名乗る謎の美少女・阿斗を中心としたゲームオリジナルのストーリーが展開。選んだ勢力によって異なる物語が楽しめる。また、「アーケードモード」では各キャラクターの個別ストーリーが展開！




▲▶「ストーリーモード」と「アーケードモード」の2種類のモードが存在。「アーケードモード」では22人のキャラクター全員に個別のストーリーが用意されている！

ポイント2 2人で戦う「爆乳クロスランブル」!!!

本作では、2人のキャラクターを選んで各ステージを進めていく。援護攻撃やキャラクターの交代はボタン1つで簡単に行うことができ、闘士2人で放つド派手な「合体闘気必殺技」も存在する。



◀原作でおなじみの組み合わせはもちろん、ゲームだけの夢のタッグを組むことも可能！　キミはどうする!?



▲2人で繰り出す「合体闘気必殺技」。特殊な組み合わせで発動すると「スペシャル合体闘気必殺技」に！

2人の力を合わせる「合体闘気必殺技」!!

ポイント3 カットインは破れまくりの揺れまくり！

前作で魅力だったのは、なんといっても女の子の衣装が大胆にはだける魅惑的なカットインだ。なんと、本作ではその演出にアニメーションを追加！　女の子のこんもりとしたところが大胆に揺れる!!



▲まるで地球のように大きくてまんまるなおっぱいが、右に左に魅惑のダンス！

新キャラクターもおなじみのキャラクターも全員……脱ぐ!!



NEW 馬謖幼常

CV：亀岡真美

孔明に忠誠を誓い、彼女の手足として暗躍している成都学園1年生。バトルではトンファーと飛び道具を駆使して戦う。

関羽雲長

CV：生天目仁美

成都学園の3年生で、劉備を守ることを己の使命と考えている美女。武器は青龍刀で、堅苦しすぎる性格が玉にキズ。

劉備玄徳

CV：真堂圭

成都学園の頭主。友達を大切にする心優しい性格だが、ひとたび内なる龍が覚醒すると、周りの手には負えなくなる。

趙雲子龍

CV：浅川悠

成都学園の2年生。物静かな性格だが、特Aランクで、関羽と肩を並べる実力の持ち主。使用武器は日本刀の妖刀村正。

NO MORE HEROES 英雄たちの楽園

2010年2月25日発売予定	¥5,800(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	ACT(殺し屋アクション)
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント/開発元:フィールプラス
	備考	プレイ人数:1人用

ACT

殺し屋同士のランキング戦が再び開幕する!

殺し屋であるトラヴィス・タッチダウンが、ある女から依頼を受けたことからストーリーは始まる。その依頼とは、ある殺し屋を殺害するというものだった。壮絶な死闘の末、依頼を終えたトラヴィスだったが、その直後に依頼主の女が現れ、こう告げる、「あなたをUAAランキング11位に認定します」と。その女こそ、全米殺し屋協会(UAA)のエージェント、シルヴィア・クリステルであり、このことでトラヴィスは殺し屋同士の戦いに巻き込まれていくことになる。本作は2007年にWii版が発売されたものに、日本語吹き替えなど数々のパワーアップ要素を加えたリメイク作。イカれた殺し屋たちとのバトルをHD仕様で楽しもう。





◀トラヴィスの愛刀のビーム・カタナを操り、殺し屋同士の戦いを勝ち抜いていこう。

WWE 2010 SmackDown vs. Raw

2010年1月28日発売予定	¥7,140(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	ACT(WWE アクション)
	メーカー	THQジャパン
	備考	プレイ人数:1~6人(Xbox 360版は1~4人)/オンライン対応

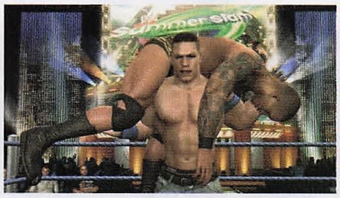
ACT 協力 対戦

もはや恒例行事! 今年もこの季節がやってきた!!

毎年リリースされ続けている大人気プロレスゲームの最新版が到着! このシリーズは、毎回さまざまな進化を遂げているが、本作の目玉はプレイヤーが選択したスーパースターのストーリーラインを、好きなように考え、作ることができる「ストーリー・デザイナー」モード。作成したストーリーはオンラインでアップロードすることもできるので、他の人が作ったストーリーをダウンロードしてプレイすることが可能だ。本作では登場するキャラクターも増加し、WWE所属のトップスターやディーバなど総勢70人が登場するので、ゲームならではのドリームマッチを実現することができる。



オートンとトリプルH宿命の対決が再び!!



「FU」の迫力も余すことなく再現!

イース フェルガナの誓い

2010年4月22日発売予定	¥5,040(税込)	
PSP	ジャンル	A・RPG(アクションRPG)
	メーカー	日本ファルコム
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 冒険

『イース』史上最高傑作と呼び声の高い作品がPSPに登場!!

2005年にPC版が発売され、多くの『イース』ファンから最高の1本との評価を受けている『イース フェルガナの誓い』が満を持してPSPに移植される。PSP版ではイベントシーンの完全フルボイス化、ムービーやイラスト、設定画を閲覧できる「ミュージアム機能」や強大なボス達の最速撃破を目指す「タイムアタックモード」といった新要素が盛りだくさんの内容となっている。PC版で好評だった「2段ジャンプ」や「旋風ジャンプ」、アドルが腕輪を装備することで特殊技が出せる「リングアーツ」といった『イース』の特徴でもあるシンプルで爽快なアクションも完全移植されている。



◀『イース』シリーズおなじみの巨大ボスバトルも充実している。



▶敵との戦闘中に挿入されるカットインが、バトルをさらに盛り上げる。

W.L.O.世界恋愛機構

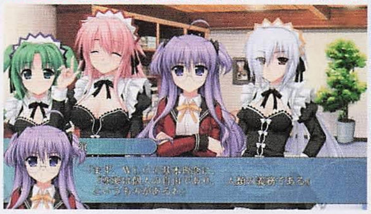
2010年春発売予定	価格未定	
Xbox 360	ジャンル	AVG(学園恋愛研修ADG)
	メーカー	5pb.
	備考	プレイ人数:未定

恋愛

世界を救うためにある日、彼の恋愛修行が始まった

高校生・黒田祐樹は普通の学校生活を過ごし、卒業する予定だった。しかし、同じクラスの五百倉蛍に「おめでとう、黒田祐樹殿。あなたには恋愛をする自由と、義務が与えられたわ」と言われたことで、大きく運命を変えていく。五百倉蛍はWLO(世界恋愛機構)なる組織に属し、祐樹の持つ「子だくさん遺伝子」を少子化防止のために役立てるというのだ。こうして平穏だった彼の生活は終わり、風雲急を告げていく。

WLOは主人公の恋愛をサポートしていく!





▲WLOに、祐樹の恋愛の相手として選ばれた女の子。祐樹の幼馴染で、子作りの相性が抜群ということだが果たして……。

アバター THE GAME

2010年1月7日発売予定	PS3/Xbox 360:¥7,329(税込)	
MULTI	ジャンル	ACT PS3/Xbox 360:アクションシューティング
	メーカー	ユービーアイソフト
	備考	プレイ人数:1~16人/オンライン対応(DS版は1人用)

ACT 冒険 SF

映画につながるオリジナルのシナリオが展開される





◀▶地球から遠く離れた惑星で、人間たちのエゴによる侵略戦争が始まってしまう。

ジェームズ・キャメロンがメガホンをとった最新作「アバター」がゲーム化。本作はゲームオリジナルのシナリオであり、舞台は映画の2年前、惑星パンドラに住むナヴィ族と人類との争いが描かれている。ナヴィ族が住む惑星パンドラに降り立った主人公エイブル・ライダーはナヴィ族と人間の姿を切り替えることができるアバター・プログラムを用いて、「地球崩壊の危機を救う」という鉱物を手に入れるため、ナヴィ族の聖地をめざす。その間にも人間とナヴィ族の対立は激化していくが、プレイヤーの取った行動(ナヴィ族側に立つか、それとも人間側に立つか)によってシナリオは大きく変化していく。

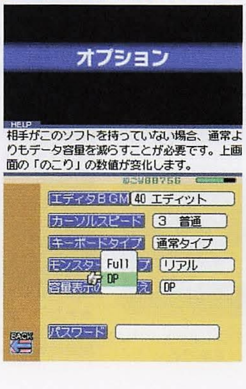
RPGツクールDS

2010年3月11日発売予定	¥5,460(税込)	
DS	ジャンル	ETC(コンストラクション)
	メーカー	エンターブレイン
	備考	プレイ人数:1~2人/オンライン対応

冒険 実用

この1本で手軽にゲームクリエイターになれる!?

▶「DSダウンロードプレイ」はデータの受信容量が限られている。RPGを作るときに意識しておこう。



簡単にオリジナルRPGを作ることができる『RPGツクール』シリーズの最新作がDSに登場する。2画面を使ったDSならではのマップ作り、豊富に用意されているグラフィックやマップ用の素材、RPGに特化した辞書などが大きな魅力。本作は「DSダウンロードプレイ」にも対応しているので、ソフトをもっていない友人に、自作のRPGをプレイしてもらうことができる。



歩行キャラの作成も可能に!

◀歩行するキャラクターのデザインを作成できる「ちびツクDS」。自分だけのRPGにも使用することができる。

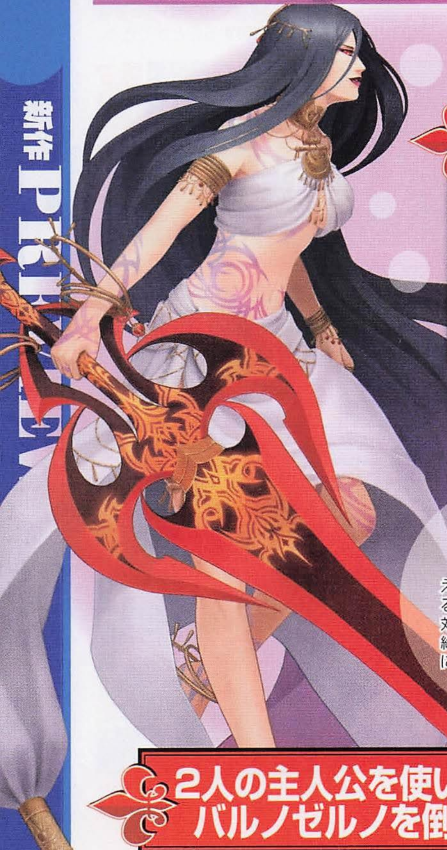
PS3 ラストリベリオン

LastRebellion ラストリベリオン

2010年1月28日発売予定	¥7,140(税込)	冒険	育成
ジャンル RPG	メーカー 日本一ソフトウェア	備考 プレイ人数:1人用	

2つの命が1つになるとき運命の反逆が始まる!

1つの命を共有する2人の主人公、ナインとアイシャの物語を描くファンタジーRPG『ラストリベリオン』。本作では、自由に入れ替えられる主人公の2人を、うまく切り替えて戦うことが重要となる。今回は、ナインたちに力を与えた死の女神・ミークテリアの秘密と、弱点をつく順番がカギとなるバトルシステムの詳細に迫っていこう!



ミークテリア
ナインたちに力を与えた死の女神。生を司る神・フォーミバルの対となる神で、世界の終わりに、すべてを無に返すといわれている。

死と破壊の象徴とされる神ミークテリアを召還せよ!



女神の力で敵を一掃せよ!

戦闘中にナインたちがダメージを受けると、HPの下にある「MF(ミークテリアフォース)ゲージ」が上昇する。これが最大まで溜まると、ダメージを受けたときにミークテリアが出現し、敵全体に大ダメージを与えることができる。手強い敵との戦闘では切り札として、活用していこう!





▲▶ミークテリアは、攻撃すると同時に敵の弱点もすべて見破ってくれる。弱点のわかりにくい相手に、うまく発動させていきたい。

死の女神・ミークテリアと生の神・フォーミバル

物語の舞台、ジュノヴァルド。この世界では、生の神・フォーミバルの力でよみがえった「バルノゼルド(不死者)」が人々を苦しめている。ナインとアイシャは、この怪物たちを倒すため、死の神・ミークテリアの持つ力を借りて戦うことに。果たして、人間に力を貸すという女神の真意とは一体……!?

2人の主人公を使い分けバルノゼルノを倒せ!



ナイン・アイズフォール
剣を使って不死者を狩る「ブレイド」の青年。義理の弟の凶刃に倒れるが、アイシャと命を共有することで生き返る。

アイシャ・メロルディーン
魔法の力で不死者を滅ぼす「シール」の女性。魔法の才能があり、ある目的のために、ナインを禁術でよみがえらせた。

バトルでは、2人の主人公を使い分けて戦うことができる。ナインとアイシャを切り替え、敵に「刻印」を刻み、「刻印魔法」で追撃といった、戦略がカギとなる。なお、敵はHPを0にしても倒せないが、アイシャが「封魂」を使うことで、トドメを刺すことができる。



▲「刻印」を刻んだ部位に追撃して、大ダメージを与える技。



▲「シール」の持つ特殊な能力。HPが0になった敵にトドメを刺せる。

戦闘で重要となる3つのシステムを解説!

弱点システム 正しい順番で攻撃すると大ダメージを与える!

頭などの「部位」には、攻撃の順番によってダメージを与えやすくなる「弱点」が存在する。ここを正しい順番で攻めれば、敵に効率よくダメージを与えられる。ただし、攻撃には「CP(チェインポイント)」が必要となる。ポイントがなくなると攻撃できなくなるので、残量に気を配ろう。

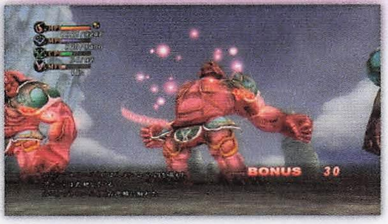


◀ポイントは、1ターンごとに少しずつ回復する。

逆鱗システム 攻撃する順番を間違うと敵がパワーアップ!?

「部位」を攻撃する順番を間違えると敵が強くなることがある。これが「逆鱗」だ。逆鱗は、部位の攻撃順序を表す数字部分が赤く示されているのが特徴。逆鱗に触れて敵が強化された場合は、その敵を優先的に倒そう。





▲▶攻撃順を間違えると「逆鱗」により敵が赤く光り、通常より強くなってしまう。

「BINGO」と「COMBO」 正しい順番で攻撃すると……





▲▶敵の「弱点」を連続で攻撃すれば、「BINGO」と「COMBO」を同時に発生させることもできる。

経験値やアイテムのボーナスも!?

攻撃を正しい順番で当てると「BINGO」が発生し、敵に与えるダメージが増加。「BINGO」を連続で決めれば「COMBO」に発展して、戦闘終了後の経験値などにボーナスが得られる。

アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く

2010年1月28日発売 ¥7,329(税込)

PS3

ジャンル	RPG(ムスメ調合RPG)	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

新たな塔で巻き起こる愛と絆を描いた最響のRPG!

斬新な世界観や「詩魔法バトル」などの独特な戦闘システムが魅力の『アルトネリコ』シリーズ最新作が登場。本作では、戦闘中にヒロインをブロー（護る）したり、音楽に合わせてカッコよく攻撃を決めることで、「詩魔法」の威力をパワーアップさせる「パージ」システムを追加。「パージ」を行うと魅力的なヒロインが服を脱ぐので、通常時とは違ったキャラクター達の姿を堪能することが出来る。


▲ピンチになったり、ビックリすると、瞬間的にパージレベル（脱ぎ度合）を上げやすくなる。

新システム「パージ」で脱げば脱ぐほど強くなる!?



不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

2010年2月25日発売予定 ¥6,090(税込)

DS

ジャンル	RPG	冒険
メーカー	スパイク	戦略
備考	プレイ人数:1人用	

大人気RPG『風来のシレン』! 最新作では南の島を大冒険

ダンジョンに入る度にマップが変化する「1000回遊べるPRG」として有名な『風来のシレン』シリーズ最新作が登場。今作では、シレンの「技」をはじめ、ダンジョンや敵などにも新システムが追加されている。通ったあとに閉じる扉や「昼」と「夜」が変化していき、「夜」は明かりを灯さないと視界が悪くなったり、オーラをまとった通常より格段に強いモンスターが出現するなど、今までより手強い内容となっている。

カミナを救うため秘宝を捜せ





◀シレンの「技」は通常攻撃とは異なる効果を持ち、夜のモンスターに効くらしい。

ラストウィンドウ 真夜中の約束

2010年1月14日発売予定 ¥4,800(税込)

DS

ジャンル	AVG	謎解
メーカー	任天堂	
備考	プレイ人数:1人用	

鋭い観察眼を武器に事件の真実へと近づけ!

『ウィッシュルーム 天使の記憶』の主人公、カイル・ハイドが登場するAVGシリーズ最新作。前作から1年後の1980年、ロサンゼルスの古アパートを舞台に、その秘密と父親の死の真実を紐解く重厚な物語。そして、1章進めるごとに小説化され、徐々に完成していく小説「ラストウィンドウ」をいつでも読むことができる。



何かを隠す住人達 上手く質問して情報を聞きだそう



頭を使う多彩な謎解きも用意されている

現代大戦略DS～一触即発・軍事バランス崩壊～

2010年2月25日発売予定 ¥6,090(税込)

DS

ジャンル	SLG(ウォーシミュレーションゲーム)	戦略
メーカー	システムソフト・アルファー	
備考	プレイ人数:1人用	

現代の世界情勢の"if"を表現したSLGがDSに登場!

PCで高い人気を誇るSLG『大戦略』に、現代の紛争情勢を反映したシナリオを加えた『現代大戦略』がDSへ移植される。DS版では、戦闘シーンが2Dから3Dになっていたり、「ストーリーモード」の収録などといったオリジナル要素が追加されているので、PC版をプレイした人も十分に楽しめる内容だ。また、人気の高いシナリオが多数収録されており、ベスト版とも呼べるラインナップにも注目しておこう。

身近な紛争ほど"if"が面白い




◀戦闘が3Dになったことにより、リアルさが増したと同時に兵器を「観る」楽しみも追加された。

ルパン三世 史上最大の頭脳戦

2010年2月4日発売予定 ¥5,229(税込)

DS

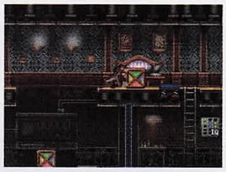
ジャンル	ACT(頭脳系ナゾトキ潜入アクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	謎解
備考	プレイ人数:1人用	

ルパンからDSに贈られた超本格ミッションが到着!!



▶謎解きやアクションだけでなく、タッチペンを使って不二子をマッサージすることも。

あの「ルパン三世」がついにDSに初登場！気になるゲーム内容は、プレイヤーがルパンとなって、70を超えるミッションに次々と挑むというものだ。パズルのような迷宮に頭脳とアクションを駆使して挑む「潜入ミッション」と、タッチペンなどを駆使して、ひらめきや思考性を問うミニゲーム形式の「IQミッション」の2種類のミッションをクリアしていこう。


アクションと頭脳で進め!
◀潜入ミッションでは、敵に見つかると即失敗となるので、ルパンの持つ様々なアクションを駆使しよう。

のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス

2010年2月18日発売予定 ¥5,229(税込)

DS

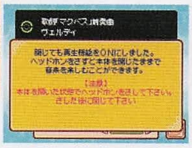
ジャンル	ACT(クラシックリズムアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

収録曲はなんと189曲! 「のだめ」でクラシックを極めよう

先ごろ漫画の連載が終わり、これから実写映画の公開とアニメの新シリーズが控えている「のだめカンタービレ」の新作。本作には189曲の楽曲が収録され、そのなかから原作でも登場した30曲を演奏することができる。また、のだめやクラシックに関するクイズが650問も収録されているというのも魅力的。



◀曲は、クリアすればするほど増えていく。


▶マイルームで再生すると、DSを閉じても曲が聴ける。



◀ミュージックサロンでは、曲とともにそれが使われたシーンやエピソードを楽しむことができる。

ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス

News Folder
ニュースフォルダ



電撃ゲームス ホットトピックス

あの「イモト」が、ウルトラ警備隊となって怪獣ゴモラと激突！　今回は『怪獣バスターズ』完成披露会＆CM発表会をレポートいたします。

ハード別【オンラインサービス】コラム

2ページになっても情報は濃密！　今回のXbox LIVEコラムでは「実績厨」を超えた「実績神」にインタビュー！　実績10万を超えて見えたものとは!?

- Wii＆ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone/iPod touch

電撃ARCADEゲームス

ARCADEゲームスでは、稼動直後の新感覚FPS『サイバーダイバー』に注目！恒例の『WCCF』コーナーでは誰もが気になるレアカードを直撃！

電撃PCゲームス

第二次世界大戦を舞台にした歴史ストラテジー『ハーツオブアイアンⅢ』がアツイ！　もう1本のMMO RPG『モナトエスプリ』とは？　詳しくは記事にて！

電撃オンラインアクセスランキング

DOLフラッシュバックでは話題沸騰のXbox 360用AVG『シュタインズ・ゲート』をピックアップ！　“神ゲー”と呼ばれるゆえんを感じ取れ！

電撃ゲームス RANKING

年末の新作ラッシュが始まり、販売店ランキングは大揺れの模様！　一方の読者購入ランキングはどうなったのかというと……？

電撃ゲームス REVIEW

年末はタイトルが多くて、レビューをするタイトルを選ぶのも、クリアまでプレイをするのも大変！　しかも今年は骨太タイトルが揃っているようで……。

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

珍獣ハンターの次の獲物は「ゴモラ」!?
『怪獣バスターズ』発表会で「イモト」登場!

ウルトラマンは助けてくれない 頼れるのは己の力のみ!

バンダイナムコゲームスが12月3日に発売したニンテンドーDS用ACT『怪獣バスターズ』。発売直前となる11月30日に、完成披露会およびテレビCMの放映発表が行われた。まず初めに、プロデューサーを務めた同社の佐々木夕介氏が登壇し、本作の魅力について説明した。



◀本作は「ウルトラマン」シリーズに登場した怪獣と戦うACT。しかし戦うのはウルトラマンではない。

本作は怪獣バスターズの一員となって、レッドキングやエレキング、ゴモラなどといったウルトラ怪獣と戦う。なお、舞台となるのは地球ではなく、未開の惑星。プレイヤーは怪獣を討伐しながら、討伐によって得た怪獣の素材を収集し、その素材を利用して、さらなる武器や防具を開発していく。さらに本作はワイヤレス通信による最大3人までの協力プレイに対応している。1人では勝てないような巨大な怪獣が相手でも、3人で役割分担をしながら戦えば、必ず打倒できるだろう。

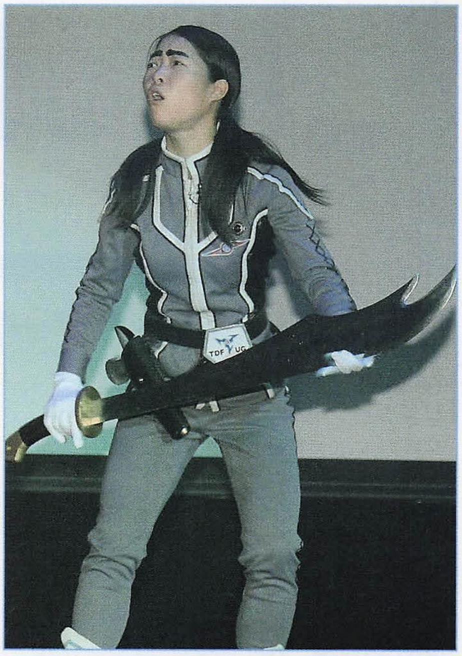
珍獣ハンター「イモトアヤコ」登場! ロケは1人でも、戦うのは3人がいい!?

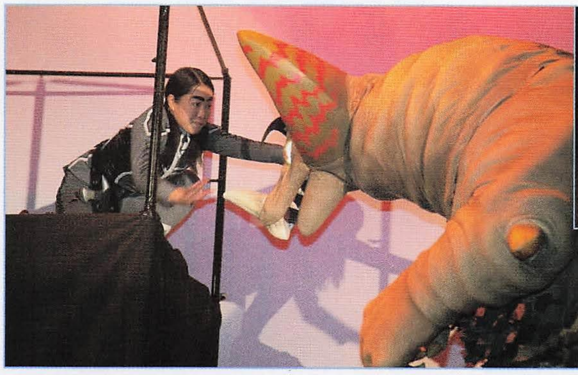
佐々木氏によるプレゼンのあとは、いよいよ珍獣ハンターことタレントのイモトアヤコさんが登場! テレビCMに出演しているイモトさんが登場すると、続けてステージには全長6m、高さ3mもの怪獣ゴモラが登場し、CMの続きとなるバトルを繰り広げた。バトルのあとは、イモトさんと司会者によるトークセッションが行われた。イモトさんは普段、アフリカのサバンナなどにロケに行くことが多く、スタジオでのブルーバックの前でアクションをするのは新鮮だったという。



◀撮影で使われたコスチュームは3種類。撮影中は1日に30回以上もの着替えが行われたという。

その後、プロデューサーの佐々木氏、開発者の佐竹伸也氏とともにレッドキングの討伐に出かけたイモトさん。「ロケはいつも1人だからこうやって3人でできるのは楽しい」とバズーカを手にちょっと寂しいコメントを残しながら、無事レッドキングの討伐に成功していた。







▲3人プレイでは役割を理解して助け合うことが大事。イモトさんのアシストにより何度もレッドキングが転倒していた。

◀高さ3mものゴモラとイモトさん。立ち上がったゴモラの頭に触れるのもひと苦労といった感じだ。

『怪獣バスターズ』プレイレポート!

毒蝮三太夫さんになれる! えぇっと、あらためまして。『怪獣バスターズ』にはウルトラマンが登場しません。人間が直接、怪獣と戦うわけです。つまり、ウルトラマンが登場するまでの数分間、非力な光線銃で必死に怪獣を攻撃していた毒蝮三太夫さんたちの気持ちになれるソフトなのです……というのは、7割がた冗談ですが、意外なくらい楽しくプレイさせていただいています。ボタン配置が僕の大好きなあのゲームに非常によく似ているので、戸惑うことなくプレイできています。バツ……ではなく、Bボタンの回避行動が効果的すぎる(なんでもかんでも避けられる気すらしてきます)あたり、難易度はぐっと下がっていますが、それはゲーム性というかキャラクター性なのでしょう。ごろごろ攻撃を避けまくるばかりの立ち回りながら、ちょこちょこと素材を集め、各怪獣ごとにユニークな防具(といいますか、着ぐるみ?)を作ったりしています。これはぜひ、作ってみていただきたい。ここまでやるのかぁ〜と、思わずふき出してしまうものも「多数」用意されていますから。冗談のつもりで始めても、ついつい本気になってますね。

(株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部/倉西誠一)

今月の1枚

HAMMERHEART/BATHORY

今回は一気にヴァイキングメタルの祖をご紹介!

電撃メタル本番前

メタルを愛する流浪のコーナーが、今回はこんなところに進出。このアルバムが奏でる重厚な物語はゲーム好きの心にも届くはずだ。



発売年:1990年

※日本盤は発売されておりません。お求めの際には、輸入盤をお買い求めください。

INDEX

01_Shores in Flames
02_Valhalla
03_Baptised in Fire and Ice
04_Father to Son
05_Song to Hall Up High
06_Home of Once Brave
07_One Rode to Asa Bay
08_Outro

■今回のレビュアー

RYU	ライダースジャケットでの越冬はもう厳しい某メーカー宣伝マン。
not	酒がなかなか抜けない広告営業マン。最近、ユニクロに目覚めた。
Blind	いいかげん就職させろよと思っているビデオ屋バイト。趣味は料理。

RYU
北欧の鋼鉄神が遺した世界遺産級の名盤

北欧神話を題材に、土着的なメロディと映画音楽のような情景描写で中世北欧の空気を鮮明に描いた本作。Quorthonという天才が遺した作品群においてもメタル史的にも、最も気高くて神々しい。ファンタジー好きは必聴の1枚。

not
孤高のオリジネイターによる奇跡の名盤!!

地下音楽の総大将Quorthonが海賊王となり、壮大な叙事詩を紡ぎあげた記念すべき1枚。ヒロイックファンタジー好きには極上の逸品。初期の暴虐王っぷりから一転、すべてを統べる力を身につけていく荘厳な音楽絵巻は圧巻だ。

Blind
Quorthonの意思を継ぐ者は誰だ

彼の魂を引き継ぐ者は、果たして誰だろう。どのバンドなのだろう。彼の産み出した卵は、それだけのちのバンドに多くの原動力を与えた。眼を閉じれば、暗く圧倒的に広がる海と激しい海賊達の戦いが脳で展開される。Valhalla!



「Wiiの間」にひたる感じは、ある意味でオンラインゲーム的

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

Wiiでゲームを遊んだら、息抜きに映画でもいかが？
そんなことができちゃうサービスが「Wiiの間」に追加されました！　しかもDSiにも対応します。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田
新担当になりましたナル内田です。ゲームに好き嫌いはないんですが、あえて好物をいえば80年代のゲーム全部かな。以後よろしくお願いします。

週末は、Wiiのシアタールームでお過ごしあれ！

Wiiの間 リニューアルオープン

突然ですが、5月1日よりWiiチャンネルでサービス開始となった「Wiiの間」を知っていますか？　この「Wiiの間」とは、仮想のお茶の間を作り、そのお茶の間に訪れてくるゲストが、さまざまなオススメ情報を教えてくれる、Wiiの情報配信サービスのことです。

「"Wiiの間"くらい知ってるよ〜」っていう人も多いかと思いますが、実際にどれくらいの人がこのサービスを利用しているのかっていうことは、知らない人も多いんじゃないでしょうか。任天堂の発表によると、10月26日現在で93万世帯、プレイヤー数だと248万人もの利用者がいるんです（データは、任天堂 10月30日の経営方針説明会のものを参照）。ちなみに248万と言えば、Wiiでも指折りの大ヒットタイトルである『マリオカートWii』の販売本数にも迫る数字なんですね。つまり、「Wiiの間」は、結構な数のユーザーが楽しんでいるホットなサービスってわけなんです。

そんな「Wiiの間」が11月21日にバージョンアップし、リニューアルオープンをしました。その日の天気やレシピ、歴史上起こった出来事などが見られる「カレンダー」の情報量が大幅に増えていたり、いろんな企業の情報が見られる「会社の間」が、さらに多様化した「いろんな間」になっているほか、細かい変更点はたくさんあるんですが、一番のウリは、新たな間として新設された「シアターの間」の追加です。



シアターの間にちゃぶ台はなし！

◀映画館感覚の「シアターの間」。ちゃぶ台いらずの本格派で、どうも家の二階にあるようですね。

家に居ながら好きな映画が観れちゃう!?

「シアターの間」とは、読んで字のごとく「映画の部屋」のこと。つまり、動画配信サービスってわけです。動画配信サービスといえば、以前からサービスのあった"Wiiの間のテレビ"もその1つなのですが、"「Wiiの間」のテレビ"がWii専用番組の無料配信なのに対して、「シアターの間」は映画やアニメなどの商用コンテンツを有料または無料で楽しめるビデオ配信サービスです。また、「シアターの間」の動画はレンタル方式で提供されていて、タイトルによって期間は変化しますが、短いもので3日間、長いものだと7日間ほどのレンタルが可能です。ただし、レンタル時間は日付の変わり目ではなく、時間単位でカウントされるので、利用の際はご注意を。

12月1日現在で、実際に配信されているタイトルを見てみると、アニメや子供向け番組、ドラマなどバラエティー豊かなラインナップが揃っています。アニメでは「ポケットモンスター　金銀編」や「星のカービィ」、名曲「誰がために」のオープニングで有名な、1979年放送開始版の「サイボーグ009」などを配信中。ほかにも「セサミストリート」や「みんなのうた」などの子供向け教育番組や、「あぶない刑事」などのドラマ、プロレスやJリーグといったスポーツ映像関連の映像を配信しています。値段はタイトルによってさまざまで、アニメは主に3日間で50Wiiポイントと、比較的リーズナブルな価格設定になっています。

気になる配信数ですが、現在は計100本ほどとやや少な目。ただ、毎週追加されているので、数に関しては問題ないと思います。質に関しては、デビット・フィンチャー監督の「ベンジャミン・バトン 数奇な人生」や、NHKスペシャルの最高傑作とも名高い「映像の世紀」（来年配信予定）などもあって、シアターとして本格的に始動する準備も進んでいる段階です。



期待作も続々登場！

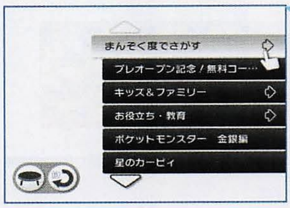
◀12月18日に配信予定の『ベンジャミン・バトン数奇な人生』のように、話題になった劇場用映画も登場します！

気になる画質は？ 使い勝手は？

では、気になる画質のほうはというと、ひと言でいえば"VHS以上DVD未満"といった感じですね。そのため、画質に関しては、割り切って使っていく必要があるかと思います。ただ、アニメに関しては十分に観られるクオリティであると思いました。もちろん、地デジ並の画質とはいえませんが、個人的には気にならないレベルですね。逆に実写のほうはというと、こちらはやや厳しい面もあり、観ていて画質が気になるときがありました。シアター鑑賞中の操作面では、タイムカウントのバーで自由に場面変更ができ、レスポンスも良好。そのほか、特に不便さを感じることはありませんでした。

というわけで、トータル的なバランスから「シアターの間」を評価するなら、「使ってみたい」というのが本音です。自分の場合はあまり画質にもこだわりませんし、観られて楽しめればいい、という姿勢が前提にあるので、サービス自体には非常に期待しています。

例えば、雨の休みの日に「でかけるのは面倒くさいので、シアターの間でも観るか」、そんな利用方法が、現在提供されているサービス内容との心地いい距離感なのかもしれません。あとは、コンテンツ次第です。今後、そそられるタイトルが配信されれば、天気に関係なく「シアターの間」を楽しむ日々が来るのではと思います。配信される内容しだいで満足度が様変わりするサービスだけに、今後の展開に期待ですね！



検索機能もあり！

◀満足度、無料などのカテゴリー別の検索やキーワード検索ができるので、見たい映像も探しやすい。

DSiといっしょに使えばシアターの間はもっと便利!?

DSiでも「シアターの間」気分

DSiウェア向けに『どこでも Wiiの間』というユーティリティソフトが配信されています。これは、「Wiiの間」と連動して、サービスの一部を持ち出せる専用ソフトのこと。ネットにつないで、DSiから直接「Wiiの間」につなげるのではなく、Wiiを介して間接的に「Wiiの間」を楽しめます。でも、全部を持ち出せるわけではなく、「持ち出し可能なビデオ」と「ビデオクーポン」のみ、DSiで持ち出し可能。「どこでも Wiiの間」の場合は、ネットに直接つなぐわけではないので、"どこでもみられる"ってのが特徴なのです。

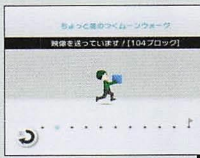


◀パッケージの右下部分に「DSi転送OK！」と書かれたものだけが、DSiへの持ち出しが可能。

便利だけど手間もかかる

ビデオの画質は、DSiでみると非常にキレイ。Wiiでみるよりも、個人的には画面のちらつきが気にならなく見えるほどです。ビデオの保存先にはSDカードも選べ、容量しだいでは相当数のビデオを持ち歩くこともできちゃいます。ちなみに、サンプルで入れた約8分半のビデオの容量は、約180ブロックほど。このビデオを基準に計算にすると、1分が約20ブロックとなるので、2GBのSDカード（約12000ブロック）だと、約10時間ものビデオが入るってわけなんです。気晴らしに映像って感じよりも、長旅のおともになんてこともできそうなほど充分な量がはいるってわけだ。

ただ、問題もあります。というのも、WiiからDSiへの転送に時間がかかるんです。約8分半の映像（180ブロック）の場合、転送準備に約1分、転送に約7分で計8分ほど、つまり再生時間くらいの転送時間がかかります。こうなると、数多くビデオを持ち出すのはちと面倒なのも事実です。画質が良いだけに、あと少しでもっともっと使えるサービスになるので、転送の手間は改善して欲しいなぁと思うしだいですね。



◀転送中はWiiもDSiも待機状態。ミニゲームなどが遊べるなんてあるといいなぁ。



▶下画面のタイムシークバーを操作すれば場面の変更も可能。好きな場面から見ることもできる。

「Wiiの間」っていう会社があるんです

「Wiiの間」のサービスを行っているのが任天堂だと思ったら大間違い。実は「Wiiの間株式会社」というう会社がサービスを行っているのです。この会社、「Wiiの間」のために、任天堂と広告業界の最大手である電通が作った新会社。まだサービスが始まったばかりの「Wiiの間」ですが、任天堂がいかに本気で取り組んでいるかが、よくわかるエピソードではないかと思います。これからの「Wiiの間」は、きっと尻上がりにサービスが向上するはずです！（期待値含む）

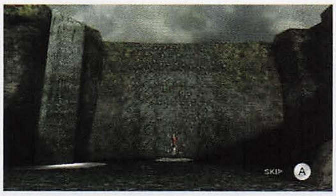
Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア ロックンロールクライマー

●任天堂 ●SPG
●配信中（11月24日配信） ●800Wiiポイント ●1人用

なぜ登る？ そこに崖とギターがあるからさ!!

数々の山の頂上にあるという伝説のギター。本作はそのギターを求めて、ロッククライミングで断崖を登っていく。Wiiリモコンとヌンチャクで両手両足を操り、岩壁の出っ張りをつかみながらバランスよく登っていこう。また、両足の操作をバランスWiiボードで担当することもできる。実際のロッククライミングと同様に、バランスとスタミナ配分が重要なカギ。スタミナは崖の途中にあるドリンクを拾うと回復できる。



▲崖から突き出ている「ホールド」(出っ張り）に手足をかけて頂上を目指せ！

▼最後まで油断は禁物！ 登り切れば伝説のギターが壮大な大自然に響き渡る!!



Wiiウェア 530 エコシューター

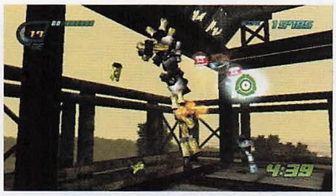
●任天堂 ●STG
●配信中（11月24日配信） ●1000Wiiポイント ●1人用

ゲームの世界もエコの時代！ 空き缶はリサイクルへ!!

空き缶を独り占めしようと地球にやってきたカンカン星人と、空き缶再生工場で働く主人公・オッサンによる空き缶の奪い合いがいま始まる！ 工場内に現れる空き缶でできた敵をリサイクルキャノンで撃ち倒し、GE（エネルギー）に分解＆回収しながら、空き缶を取り戻そう。Wiiリモコンで敵に照準を合わせてBボタンで攻撃し、ヌンチャクのZボタンでGEを回収できる。回収したGEは、リサイクルされて弾として使えるが、敵の攻撃を受けるとGEが減少してしまう。GEの残量が0になるとゲームオーバーになるので、弾のムダ撃ちや敵の攻撃はできるだけ避けるようにしたい。



▲空き缶を破壊すればGEに分解できる。的確に狙っていこう。



◀ボスは強敵！ 弱点を見抜き、その手に勝利の空き缶をつかみとれ！

DSiウェア ねらってスポっと!

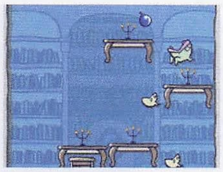
●任天堂 ●PZG
●配信中（11月25日配信） ●200DSiポイント ●1人用

SPOT隊、出動せよ！ バクダンでオバケをやっつけろ!!



▶バクダンを使いきるとゲームオーバーになってしまう。確実に狙ってオバケを撃退しよう。

大口を開けたオバケにバクダンを放り込んで爆破し、オバケにさらわれた大統領の娘を救い出そう。バクダンを投げるには、水色のダイヤルをタッチペンで回して方向を調整し、方向が決まったら「なげる」ボタンをタッチすればオーケー。ただし、オバケは上を向いているので、下から真っすぐ投げても決して入らない。上から放り込むようにオバケの口の中に投げ入れよう。



舞台は奇妙なオバケやしき

◀テーブルの上でバクダンをリバウンドさせて、オバケの口の中へ。角度を考えたりとなかなか奥が深い。

DSiウェア 宇宙をかける少女シューティング

●アイ・ティー・エル ●STG
●配信中（11月25日配信） ●500DSiポイント ●1人用

「QTアームズ」を乗りこなし、少女は宇宙をかけぬける

アニメから始まり、漫画・小説などにクロスメディア展開してきた「宇宙をかける少女」がゲームで登場！ 本作は、主人公の獅子堂秋葉が搭乗する「QTアームズ スターシルフ」を操ってステージをクリアしていく横スクロールSTGだ。自機を変形させることでさまざまな攻撃をすることが可能だ。ゲーム中に手に入る資料やイラストは、ギャラリーモードでいつでも見ることが可能だ。さらに、一定の条件を満たすと、獅子堂秋葉のほかに、河合ほのかや神凪いつきでプレイできるようになる。

▶作品に登場する魅力的なキャラたちがゲームでも大活躍！ 彼女たちを見逃すな！



▶すばやく敵を倒し、倍率を高めてハイスコアを目指せ！



バーチャルコンソール メタルギア2 ソリッド・スネーク

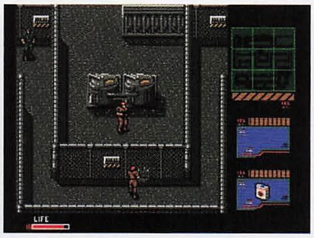
●KONAMI ●ACT
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

圧倒的支持を受ける『メタルギア』シリーズの第2弾!!

KONAMIのMSX2向けソフトの最終リリース作品となった『メタルギア2』が、バーチャルコンソールで登場。核の脅威から世界を守るべく、スネークは単独でザンジバーランドに潜入する。本作も、敵に見つからずに任務を遂行していくことが重要だ。本作で追加された、敵兵の聴覚による感知などは、『メタルギアソリッド』シリーズに受け継がれているほど完成度が高い。『メタルギア』ファンなら、外せない作品だ。

より臨場感が増した無線通信





◀ほふく前進などができるようになり動きの幅が広がった。最善なルートを探し出せ！

バーチャルコンソール ゴーファーの野望 ～EPISODEII～

●KONAMI ●STG
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

MSX版『グラディウス』シリーズ、最後の作品！

AC版『グラディウスII -GOFERの野望-』をベースに作られた、MSX版オリジナル作品。本作では、ある条件をクリアしなければ最終ステージへ進めなかったり、最終ステージでも真エンディングを見るために条件があったりと、クリアまでの過程にもこだわった作りになっている。また、シリーズの特徴である重厚なストーリーは健在。そのほか、武装の豊富さは『グラディウス』シリーズ中トップであるといえる。

バクテリアンの野望を止めろ





◀シリーズ最長の全10ステージ。自機をパワーアップさせて、巨大なボスにも立ち向かえ！

エキサイトバイクもWiiで復活!?

ファミコンの人気バイクゲームといえば、筆頭は間違いなく『エキサイトバイク』でしょう。あの独特な浮遊感と気持ちよさのとりこになった人も多いのではと思いますが、そんな名作がなんとWiiウェアで復活です！ といっても、北米での話ですが……。タイトルは『Excitebike World Rally』。おなじみの2D視点だけでなく、セガの『ザクソン』のようなクオータビューも採用。古めかしくも新しい『エキサイトバイク』になっている。うー、日本での発売が待ち遠しい。



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP

ゲームに限らず音楽＆映像コンテンツ、さらにコミック配信と、さまざまなサービスを展開するPlayStation® Network。今回は新たに始まったサービスをチェック!!

家電もすべてソニー製



編

月末に我が家に届いたカード会社からの請求書がもとで家族会議に。PSNとAmazonで買ったものの詳細を国会の証人喚問バリに追求されたよ！(涙)

映像配信もコミック配信もとても便利で楽しいけど……!?

最初はまだまだ助走状態……ダッシュはこれからかかるはず！

今回は12月より始まったPlayStation® Store(PSストア)での「映画」「ドラマ」コンテンツの配信と、PSP向けコミックコンテンツの配信について紹介します（後者については、これを書いている時点ではサービス開始直前ですが……)。PS3やPSPは、ゲームで遊ぶのは当然として、ゲーム＋αの機能が充実しているのも魅力の1つです。PS3はブルーレイディスク(BD)、PSPはUMDの映像ソフトを再生可能ですし、映像ファイルや音楽ファイルの再生、デジタル写真(画像)の閲覧など、マルチメディアプレーヤーとしての使い勝手のよさでは、ほかのハードの追従を許しません。同じ機能でもPS3は映像クォリティに、PSPは携帯性に特化しており、2つを組み合わせて活用することでデータの共有や受け渡しが可能になるなど、さらに利便性が増す点も特徴といえるでしょう。そんなPS3＆PSPの遊びの幅をさらに広げるサービスが、この12月に立て続けにスタートしたというわけです。

1つめは前号でも少し取り上げましたが、PSストアでの映画＆ドラマコンテンツの配信です。サービス開始当初（2009年12月2日）の時点では、ドラマ作品はまだ公開されておらず、映画も「ハリー・ポッター」シリーズや「ターミネーター4」、「ダークナイト」など、ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントとワーナーエンターテイメント2社の人気作が十数作品配信されている程度ですが、順次拡充していくとのこと。少なくともこの2社の作品のリリースには期待できますし、サービスの規模が拡大していけば、参入メーカーもどんどん増えていくことでしょう。一番気になる価格については、「ターミネーター4」や「天使と悪魔」などの比較的新しい作品で￥3,000〜3,500、「ダークナイト」や「ハリー・ポッター」シリーズの旧作などは￥1,200（セル方式(買い取り)/SD画質)。旧作についてはレンタル方式（￥350前後)に対応している作品もあるようです。価格については今後に期待したいところですが、気になったのは現状の映画コンテンツはSD画質オンリーだという点。せっかくのセル方式なのに、最高画質で楽しめないのは残念という人も多いと思います。このあたりについては、BDやDVDとの兼ね合いというか、当面はPSPでの視聴をメインに想定しているのかもしれません。PSPはSD画質限定ですし。ダウンロード方式の最大の利点は取り扱いの手軽さ（PSPの場合は大容量メモリースティックデュオ1枚で済む）なので、外出先でPSPに触れる機会が多い人に、ぜひオススメです。



PS3&PSPでアニメに続いて映画＆ドラマも解禁！

◀この夏、劇場で大ヒットを記録した「T4」をはじめ、映画＆ドラマコンテンツの配信がPSストアで開始！

ダウンロードコンテンツの充実でPS3＆PSPがさらに楽しく！

そういった意味での需要を狙ったと思われるのが、新しく始まった2つめのサービス、PSP向けのコミックの配信です。専用アプリ「コミックリーダー」を利用して、PSストアに新設された「コミック」カテゴリから、コミックをダウンロードできるこのサービス。サービス開始時より国内の13出版社の有力コンテンツを取りそろえ、セル方式で1巻あたり￥420、1話あたり￥50〜150(税込）前後を中心価格帯として提供する予定とのこと。本などの紙媒体大好き人間の私としては、ぶっちゃけ値段が同じなら“形に残る”普通のコミックを選ぶと思いますが、今後価格が下がってきたら考え方を変えるかも!? また、セル方式とのことなので、おそらくすでにコミック化されている巻限定の配信だと思います。もし、雑誌掲載〜コミック化までの“空白期間”を埋める話数が読めるなどの＋αの利点があれば、価格が高めな1話単位での利用も増えると思うのですが……。

このあたり、先ほど触れた映像コンテンツの配信もそうですが、ダウンロードビジネスというのは版権やら規制がからんで、“かゆいところに手が届かない”のが実情のようです。例えば欧州では、専用のデジタルチューナーユニットを買い足せばPS3のHDDに地上波デジタル放送の番組を録画できる「PlayTV」なるサービスが実施されています。高価なBD／DVDレコーダーと同じ機能をはるかに安価で楽しめるわけで、BDを視聴できるのと同じくらいのインパクトがある機能です。しかし、日本では著作権保護の問題などで実施のメドが立っていないとか。仕方ないとはいえ、同じPS3なのに日本だけ損している気分ですよね……。脱線しました。ただ、そのあたりを差し引いてもコミック数冊ぶんのデータをいつでも読めるのは魅力的！ 秋の東京ゲームショウ2009などのイベントで触った感覚だと、コマ単位での画面送りやズーム機能など、各種機能が充実しており、読みやすさにも不安はなさそうです。液晶サイズの関係でページ全体を表示しにくい点や、タッチパネル式ではないなど、“ない物ねだり”系の不満は残りますが……。

ともあれ、ゲーム、アニメ、映画、音楽、コミックといった多彩なカルチャーを、PSPでまとめて楽しめるのは、かなりスゴいことです(専用ワンセグチューナーがあればテレビも見られる！)。通勤・通学のおトモにはもちろん、旅行や実家に帰省するときなどの長時間の時間つぶし用アイテムとして、PSPに勝るモノなし！ せっかくの機能、積極的に使わないともったいない!!



PSPでコミックコンテンツの配信がいよいよスタート！

◀PSPで読むと、紙媒体とはまた違ったおもしろさが!? 12月10日より、人気コミックを多数配信予定だ。

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(AVG編)

ゲームといえばACT!? 『MGS』や『バイオ』などの“鉄板タイトル”に加えて、遊んでおきたい名作を独断と偏見で紹介！

1 Jumping Flash! 2 アロハ男爵大弱りの巻

●SCE ●配信中(2007年6月28日配信) ●￥600（税込） ●1人用

発売当時、酔い止め薬を飲んでまで遊びまくった傑作。足場を踏み外した時の落下感がクセに！ アロハ男爵以下、登場キャラもイイ味出ています。



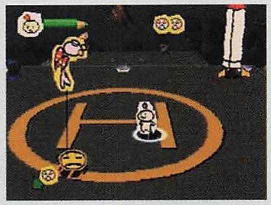


▲▶発売当時、この浮遊感と映像美は衝撃的でした!!

2 ラクガキショータイム

●スクウェア・エニックス ●配信中（2008年6月25日配信） ●￥600（税込） ●1〜4人用

クオリティの高さに定評があるトレジャー謹製のドタバタ対戦ACT。対戦プレイの中毒性は歴代PS作品の中でもかなりのモノ。とはいえ、ラクガキ風のかわいい画面にダマされることなかれ。このゲームにハマりすぎると友人をなくす可能性も!!



▶ステージ上のあらゆるモノをつかんで投げまくれ！ 普通に殴ったりしてる暇はない!?

3 DINO CRISIS

●カプコン ●配信中（2006年12月21日配信） ●￥600（税込） ●1人用

ひと言でいうと恐竜版『バイオ』なサバイバルACT。本家と比べて地味(?)ながら、恐竜相手に限られた弾薬で大立ち回りを演じるのが楽しい傑作でした。物語やトラップ解除などの謎解きも◎。続編『2』の配信、いつまでもお待ちしています！



▶ゾンビも怖かったけど、加えて恐竜は素早いので怖さ2倍。知恵と火力で切り抜けろ!!

ミュージッククリップの配信も要チェック！

ゲームやアニメ＆映画コンテンツはもちろんだが、PSストアのコンテンツ配信の中で意外に(失礼)実用性が高いのが、11月よりスタートした「ミュージッククリップ」配信だ。300〜520円と、曲のみでの配信と比べるとやや割高となるが、ハイクオリティの映像もついてくるので、BGMならぬBGV(バックグラウンドビデオ)として再生するのに最適！ アニメ作品の主題歌に合わせて映像を編集したAMC(アニメクリップ)も配信中なので、ぜひ1度DL＆視聴してみよう。

PlayStation Network（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

PSN（PS3） テグザーネオ

●スクウェア・エニックス ●ACT
●配信日未定 ●価格未定 ●1人用（オンライン時最大6人）

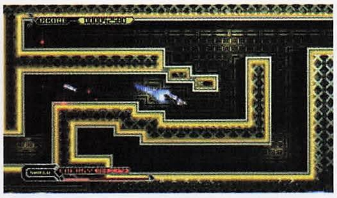
PCからPS3へ、美しいレーザーの軌道に酔いしれる

宇宙暦089年、謎の磁場を発生させる小惑星に捕らわれた宇宙兵器開発船レイピナは、最新試作兵器ハイパーデュアルアーマー「テグザー」による攻撃作戦を開始した。1985年にPCゲームとして発売された本作がグラフィックやシステムを刷新して登場！ 人型と飛行機型に変形する兵器「テグザー」を使い、迷路状に入り組んだ小惑星の磁場発生装置を破壊しよう！ ボスやステージの追加でやり込み度も上昇！



▲メインウェポンのレーザー。人型時と飛行機時では自動照準機能が異なるため、戦略が命に！

▼エネルギーが0になるとゲームオーバーに。敵からのダメージや、シールドの多用にご注意を。



PSN（PS3） ネクタリス

●ハドソン ●SLG
●配信中（11月18日配信） ●¥1,000（税込） ●1～4人（オンライン時最大4人）

明快なゆえに奥深い、戦術SLGの王道

1989年にPCエンジンで発売されて以来、愛され続けた名作SLG。舞台となるのは、未来の月世界。プレイヤーはレジスタンスの司令官となり、地球侵略を狙うガイチ軍と激しい戦闘を繰り広げる！ 勝利条件は敵の収容所を占領するか、相手を全滅させること、といってもそこは近未来の戦闘。目的は単純に見えても、一点集中で敵陣を突破したり、作戦を臨機応変に変更して相手をかく乱したり、プレイスタイルに応じて戦局は大きく変わってくる。支援効果や、包囲効果、地形効果やZOCなどいろんなシステムを活用して宇宙戦争を制圧せよ！ 本作で追加された新マップにも注目。

▶マップは六角形のマスで描画されており、それぞれ地形効果を持つ。





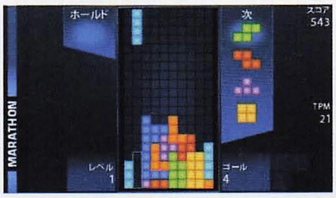
◀マップは怒涛の108面！ 一見難しそうでも戦略しだいで攻略できる!?

PSN（PSP） テトリス

●エレクトロニック・アーツ ●PZG
●配信中（11月1日配信） ●¥900（税込） ●1人用

定番パズルゲームがPSP初登場！ 通学通勤のお供に！

独特のロシア民謡に乗せて、誰もが遊んだことがあるパズルゲームといえば、この『テトリス』。従来のひたすらブロックを消し、ストイックに自分の限界に挑む「マラソンモード」のほか、40ラインをいかに早く消すかを競う「オリジナルモード」、空中に浮いたブロックが下に落ちる「グラビティモード」など、12種類の新モードを収録。たまにはシンプルに、脳を活性化させるのもありかも！



▲1ラインを空けておいて、テトリス棒が来るのを今か今かと待つのが定石。

12種類のゲームモードでボリューム満点！



ゲームアーカイブス ラングリッサー Ⅳ&Ⅴ FINAL EDITION

●エクストリーム ●S・RPG
●配信中（11月25日配信） ●¥600（税込） ●1人用

2本セットでも¥600！ オトクなカップリング版！

伝説の剣、「ラングリッサー」をめぐって戦う物語を描いた本シリーズ。本作は『ラングリッサーⅣ』と『ラングリッサーⅤ』の2作を同時収録しているオトクなセットだ。シリーズ最終作の『Ⅴ』は、『Ⅳ』のその後を描いた物語となっており、『Ⅳ』の主人公ランディウスやマクレーンなども登場する。本シリーズの特徴は、多彩なクラス（職種）による戦術性の高さ。クラスの相性だけでなく、地形効果による有利・不利や魔法攻撃などもうまく活用し、長い戦いを勝ち抜いていこう。

▶『Ⅳ』の主人公ランディウスは、シリーズ唯一の光輝の末裔ではない主人公となる。



▶飛行系に弓系を当てるなど、相性のいいクラスで迎え撃つことで、戦いが楽になる。



ゲームアーカイブス PC原人

●ハドソン ●ACT
●配信中（11月18日配信） ●¥600（税込） ●1人用

横スクロールACTの名作！ 石頭でいざ前進！

懐かしのキャラクター、原人くんにまた会える……。平和な恐竜王国に現れた悪の大王キングタマゴドンⅢ世を倒すべく、行く手を阻む敵たちを驚異の石頭でどんどん倒していこう！ 「原始肉」を取れば「PC猿人」、「PC変人」にパワーアップできる。この状態で地面を頭突きすると、地響きで敵をしびれさせることができる。ステージ最後のボス戦やボーナスゲーム、隠し部屋などお楽しみ要素が満載だ！

ゆるいアクションに癒される





◀各ステージの最後には巨大なボスが待ち受けている。原人くんの得意技、頭突きでねじ伏せろ！

ゲームアーカイブス PC原人2

●ハドソン ●ACT
●配信中（11月18日配信） ●¥600（税込） ●1人用

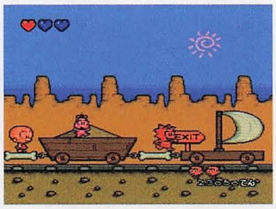
原人くんが空を飛ぶ!? パワーアップした続編も配信開始！

『PC原人』シリーズ第2弾も同時配信！ 隠された全8種類のボーナスステージのほか、ラウンドクリア時の成績に応じてアイテムを稼げる「恐竜列車」が出現するなど、前作に増して楽しい仕掛けが満載。本作では原人くんが自在に空を飛んだり、「三角跳び」や「大車輪」などの新たなアクションも追加されている。定番のパワーアップも、投げキッスで敵を石化させる「PC美人」や、炎を噴き出す「PC噴人」など、見た目的にもツッコミどころがたっぷりのキャラクターに変身できる。

▶コミカル要素がパワーアップ！ 今なら逆に新しい原人くんの活躍から目が離せない。



▶前作に比べると、ボーナスステージが増えたりと、お楽しみ要素がたくさん追加！



PSストアで体験版の配信を強化中!?

年末年始の新作ラッシュに合わせて、PSNでは多数のPV&体験版を配信中！ とくにPSPは、その数がハンパでないほど多く、わざわざソフトを買わなくても、体験版だけで十分楽しめるほどなのだ！ さらに『ファンタシースターポータブル2』のスペシャル体験版や、『GOD EATER』の体験版などのように、セーブデータを製品版に引き継げるものも多いので要チェック！ 興味があるタイトルは、とりあえず片っ端からダウンロードしてみよう!!



真のゲーマーの魂を見た!

めざせ! 実績厨! Xbox 360

29501/101250 (133ゲーム)

今回のインタビューはなんと“実績厨”を超越した、まさしく“実績神”！ あくまでゲーム好きとしてのスタンスを貫くすず夢さんのお話をお楽しみあれ。

Xbox 360を愛する者



megane

前回の校了が終わった直後に、マグマが噴火するかのごとく、ゲームをプレイしまくり、実績を解除しまくりました。年内目標の30000まで、あと500！

ゲームに本気な“ゲームバカ”からみた“実績厨”のちっぽけさ

真のゲーマーが世の実績厨に物申す！

すず夢さん



幼少の頃からコントローラを握っていた生粋のゲーマー。10万を超える実績を持つが、あくまで“ゲームは楽しんでプレイする”ということを信条とする。

ゲーマースコア **113355**

プレイしたゲーム数 **350**ゲーム

実績で視野を狭めてしまうのはゲーマーとして悲しいこと

——ゲーマーのすず夢さんは“実績厨”という言葉が好きではないとのことですが、実績のシステムに対して悪いイメージを持っているのでしょうか？

すず夢氏（以下、敬称略）：いえ、決してそういうわけではないんです。むしろ実績は自分のゲーマーとしてのステータスをわかりやすい形に落とし込んでくれた素敵なシステムだと思っています。「今まで片思いだったゲームとやっと両思いになれた！」と思っているほどで、逆にマイクロソフトには感謝しているぐらいです（笑）。自分が嫌いなのは、実績厨と呼ばれる方々の凝り固まってしまった考え方なんですよ。

——実績厨のプレイスタイルが気に入らないと。

すず夢：実績にとらわれすぎていて、“ゲームは楽しむものだ”という根本的なことを忘れている方が多いと思うんです。「実績を取るのが難しいなら、このゲームはやらない」といった支離滅裂な考え方をしたりとか。

——確かにXbox 360にハマると、ゲームを楽しみたいのか実績をためたいのか、どちらが目的なのかよくわからなくなることはありますね（笑）。

すず夢：はい。それに、自分はXbox 360というハードの魅力はネットワーク環境の充実だと思っています。せっかく、いい大人が子供のようにはしゃげる環境を用意してくれたのに、「実績の解除で忙しいからオンラインプレイの誘いを断る」という方もいたりして残念です。

——なるほど。すず夢さんはあくまでゲームそのものを楽しみたいと。では、実績が取りやすいテキスト系のAVGばかりをプレイするような人も性に合いませんか？

すず夢：いや、それをゲームとして楽しんでいるなら正解だと思いますよ。自分もあまり偏見を持たずにどのジャンルもプレイするようにしているので、ACTは「アクションっておもしろいなぁ」と思ってプレイしてますし、テキストAVGであっても「この物語はおもしろいなぁ」と思いながら遊んでいます。ですので、物語が肌に合えばテキストAVGも最後までプレイしますし、逆に合わなければ実績の解除と関係なくやめてしまいます。

——なるほど。ゲームをプレイするうえで、あまり実績にはこだわらないんですね。

すず夢：いや、誤解がないようにいうと、自分も“実績を気にしない”わけではないですよ。もうすぐ解除できそうならがんばりますし、プレイの指針にすることも多々あります。前はあまりプレイしなかったテキスト系のAVGをプレイするようになったのも、今思い返してみれば実績という動機があったからだったと思います。

——しかし、ひたすら実績を追い求めているわけではないのに、10万というゲーマースコアはすごいですね。

すず夢：ゲーマーとしての覚悟が違いますから！ 自分はそのとき遊びたいゲームがあれば、必ずそのタイミングで購入してプレイするようにしているんです。遊んでみてピンとこなかったときは、ほかのゲームに手を出して、いわゆる「積みゲー」にします。でもそういったゲームも、時間がたつと楽しめるときがくるんですよ。なので、そのときが来たらもう1度きちんと遊びます。

——ゲームに対して本気だ！（笑）

すず夢：本気ですよ！ 先日、『Guitar Hero』でオンライン協力プレイをしていたのですが、ボーカル担当になったんで、自宅でしたが本気で歌いました。あと先日、新しいゲームとの出会いを求めてスケボー型のコントローラが同梱された「TONY HAWK RIDE」なんていうのも購入しました（笑）。

特に何があるわけじゃないけど実績をゾロ目で揃えてみたり

——ちなみに、自分の実績数を意識しますか？

すず夢：Xbox 360が発売された当初は、プレイしている人が今より少なかったので、国内ランキングなども見ていましたが、最近は気にしていませんね。ただ、実績をゾロ目で揃えるという遊びはしています。「7777」とか「100000」、「111111」といった具合に。これまでの自分のお気に入りは「65535」。なんか実績がカウンターストップしたみたいじゃないですか？（笑）

もしも2012年に地球が滅亡するとしてもマイクロソフトの箱舟に乗れるから大丈夫

——楽しんでゲームをプレイしているすず夢さんですが、1つのゲームを飽きずに遊び続けるポイントは？

すず夢：そもそも苦痛になってまでゲームをプレイしたり、実績を追い求めたりする必要はないと思います。行き詰まったときはほかのゲームを遊べばいいんです。

——なるほど。では、実績の解除中に「これはないわ」と思ったタイトルはありますか？

すず夢：『ザ・コンビニ200X』です。実績の解放条件に「ランキングに100人以上居る状態で○位以内に入る」というものがあるのですが、自分がプレイしていたときはランキングの参加者が50人いませんでした（笑）。

——物理的に不可能！（笑）。

すず夢：似たようなものに『NBA LIVE 07』もあります。「オンラインに1000人以上いる時にオンラインに入る」というものなんですが、今となっては解除は不可能ですね。しかし、ユーザーが主体になって「この日のこの時間に集まろう」といったイベントも開催されていましたし、こうやって協力して難解な実績を解除するというのも、Xbox 360ならではのおもしろい試みですね。

——実績10万超えで何か変化などはありましたか？

すず夢：たまにXbox 360にメッセージが届いていることがあります。実績厨らしき人から「終わったゲームを交換しませんか？」といった内容のものとか。買ったゲームを大事にしていないことが伝わってきて非常に不愉快でしたね……。あとは、何故か知らない外国人から「ホームステイさせてくれ」といったものが。

——嫌なことばっかりじゃないですか！（笑）

すず夢：思うんですが、マイクロソフトはそろそろ俺にご褒美をくれてもいいんですよ？ もうね、地球滅亡の際に飛び立つ“箱”舟があるなら、その乗船チケットはゲーマースコア100000と交換にして欲しいです。

——ゲーマーだけが乗れる希望の船！

すず夢：マイクロソフト本社がパカッと開いて、中から箱舟が出てくると望んでやまない俺です。

配信動画「The Guild」は一度観てみるべし!

Xbox LIVEで無料配信されている動画「The Guild」。オンラインゲームにハマった大人たちの、痛々しい動画の魅力を大紹介！

ダメな大人たちが繰り広げるダメダメな愛憎劇

「The Guild」は、とある架空のMMO RPG内に存在するギルド「The Knights of Good」に所属するメンバーを描いたショートフィルムだ。と、これだけだとただの社会派フィルムに見えるかもしれないが、ギルドのメンバーは問題のある連中ばかり。主人公は、セラピストにさえも見放されたネトゲ廃人の女性。その主人公のもとにメンバーの1人（行動力と思い込みだけは激しいマザコン）が訪ねてきて、さぁ大変。リアルとネットを交えながら、ギルドのメンバーが集結するのですが……。



◀バタくさいイラストに騙されていた方は思い直して下さい。中身は本格コメディです。



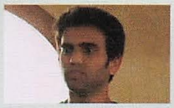
▶リアルで会っても結局やることはいつものMMO RPG。だめだこいつら、はやくなんとかしないと。

主な登場人物



コーデックス

◀ネトゲ廃人で依存症の主人公。下のザブーに押しかけられる。



ザブー

▶箱入り息子の勘違い君。自信だけはあるが、極度のマザコン。



ヴォーグ

◀親の遺産でニート生活を続ける中年男性。ギルドのリーダーで神経質。

アバターに付けられるアイテムが増えたよー

アバターに付けられるいろいろなアイテムをマイクロソフトポイントで購入できる「アバター マーケットプレース」。もともと、『Halo 3』や『Fable』など、ゲームに関連するTシャツやヘッドギアなどが販売されていましたが、12月4日に追加されたアバターアイテムは、なんとペット！ バッグに入ったイヌや、サル、ネコ、金魚など12種類が240マイクロソフトポイントから販売されています。ちなみに今回インタビューしたすず夢さんにもしっかりとイヌが（笑）。

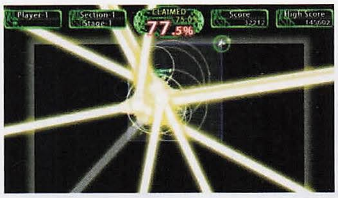
Xbox LIVEアーケード新作ラインナップ

QIX++

●タイトー ●ACT
●配信中（12月9日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用（オンライン時最大4人）

ちょいちょい囲んで最後は一気にたたみかけろ!!

1981年にアーケードで登場した名作『QIX』がパワーアップをして登場。四角いフィールドの外周にある自機を動かし、さまざまな手段で邪魔をしてくる敵「QIX」に触れないようにしながら、線を引いて占有領域を拡大し、QIXを追い詰めよう。一度に占有する面積が大きいほど、得点が高くなる。少しずつ薄い壁を作って、最後に領域を閉じれば高得点が狙える。また、Xbox LIVEを介した4人同時対戦も可能だ。



▲オリジナルでは1種類のみだったQIXは6種類が用意されている。それぞれ攻撃方法も異なる。

▼慎重、かつ大胆に自分の領域を拡大し、さらなるハイスコアを狙おう！



Diner Dash

●発売元：Hudson Entertainment／開発元：Backbone Entertainment ●PZG
●配信中（11月18日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大8人）

ウェイトレスさんのお仕事は、こんなに大変？

ファミリーレストランのウェイトレスになって接客し、繁盛させてお店を一流のレストランに育てよう。ゲームの流れは、来店した客をテーブルに案内→客がメニューをみてオーダー→注文表をキッチンまで運ぶ→出来あがったメニューをテーブルへ運ぶ→食事が終わったテーブルへお会計を取りに行って食器を片付ける。というもの。しかしウェイトレスが1人なのでとにかく大変!! 次々と押し寄せるお客さんをいかに効率よくさばけるかが売上アップのカギとなる。また、気前のいい客はチップを多めにくれたり、客が着ている服と同じ色の席に案内すればボーナスがもらえるぞ。



▶あっちをたてればこっちはたたない？ 効率のいい行動を心がけよう！



◀ノルマを達成するモードと、ゲームオーバーまで続けるモードがある。

Death Tank

●発売元：マイクロソフト／開発元：Snowblind Studios ●ACT
●配信中（2月18日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大8人）

砲弾の軌道を予想し、敵を狙い撃て!!

戦車を操り、相手の戦車を撃破していくACT。左スティックの左右で砲弾の発射角度を、上下で飛距離の調節をして、敵を狙い撃とう。ステージはバトルロイヤル方式で行われ、20ラウンドが終わった時点でスコアが一番高いプレイヤーが勝利となる。ステージによっては航空機から支援物資が投下されたり、アイテムなどが地中に埋められていたりする。指定武器しか使えないステージなども存在し、遊び方も多様だ。



▲購入できるアイテムのなかには、多弾頭ミサイルやマシンガン、さらに核ミサイルまで!!

君は、最後まで生き残ることができるか？



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

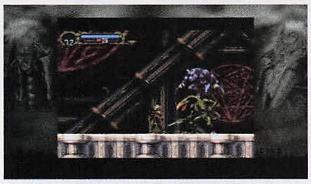
●発売元：KONAMI／●開発元：Digital Eclipse ●ACT
●配信中（2007年7月25日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

父ドラキュラとの因縁を、今度こそ断ち切れ！

1997年にPS用ソフトとして発売され、大ヒットした名作ACT。前作『血の輪廻』でヴァンパイアハンターの「リヒター」によって封印された悪魔城が復活。「ドラキュラ」の息子「アルカード」は復活した父を倒すべく悪魔城へと向かう……。従来のステージクリア型からマップ探索型へと変わり、シリーズのターニングポイントともなった作品。コウモリや霧などに変身し、広大なマップに隠されたさまざまな仕掛けを解き明かしていこう。レアモンスターやレアアイテム、隠し部屋などやりこみ要素も多数だ。映像はリニューアルされた「エンハンスド」と、当時のままの「オリジナル」から選べる。



▶迷路のように広大な悪魔城を探索し、父ドラキュラを見つけ出そう。



◀さまざまな敵がアルカードを待ち受ける。武器やアイテムを駆使せよ。

Shotest Shogi

●AI Factory Ltd and Rubicon Mobile Ltd ●TBL
●配信中（2008年7月23日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

リアルな盤面で気軽に将棋が楽しめる！

日本人なら1回はやったことがあると思われる、国民的ボードゲーム「将棋」を全国の相手と気軽に楽しもう！ 対戦相手を倒していき、将棋レーティングを上げていくのが目的だ。対戦者が次々と登場するキャリアモードでは、手ごわいAIとの早指し対決が楽しめる。また、将棋の基本的なルールや、対戦に有効な手筋を学べるチュートリアル、自分好みのルールに設定が変更できる練習モードなどもあり、棋力アップ間違いなし！ 3Dで描かれた盤や駒は視点変更が可能、さらに駒の模様も変えられる。Xbox LIVEでは、対戦のほかにランキング機能も搭載。世界一の棋士を目指せ!!



▲3Dで描かれた盤面や駒がなんだか妙にリアル！



◀丁寧なチュートリアルが用意されているので、初心者でも安心！

3D Ultra Minigolf Adventures

●発売元：Sierra Online／●開発元：Wanako Studios (Division of Sierra Online) ●SPG
●配信中（2007年4月18日配信） ●400マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大4人）

奇想天外！ 常識破りのパターゴルフ！

パターのみを使い、カップにボールを入れ、コースを回り、スコアを競う……。一見普通のパターゴルフにみえるが、コースがとにかくおもしろい!! 崖の上やゲームセンター、遊園地、はてには宇宙までとバリエーションが豊富。各コースには、通常のゴルフでは考えられないようなしかけが多数存在する。例えば、マングースやサソリ、ヘビなどの生物が生息していたり、接着剤や爆弾などが置いてあったりする。ただ、コース内のアイテムは邪魔なだけではなく、逆に利用することもできる。例えば、ジャンプ台などを使えば思わぬショートカットも可能だ。マップエディターもあり、自分好みのコースも作れるのもうれしい。





◀ゴルフコースとは思えない場所の数々…。宇宙では強く打つと重力を振り払いOBに！

「喉マイク」が欲しいけどどこにも売ってない……

11月10日に北米をはじめとした世界の各地域で発売されたFPS『Call of Duty: Modern Warfare 2』。本作と同時に北米MadCatz社より発売された周辺機器『スロートコミュニケーター』が人気爆発中です。これは何かというと、喉の振動を音声に変換してボイスチャットができるヘッドセットです。比較的小さな声でもきちんと聞こえることと、イヤホンタイプなので耳周りへの圧力が少ないのが好評なようです。秋葉原でも売りきれ中の本製品。見つけたら買いかも!?



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

なんの因果か、クエストクリア型のやり込み系A・RPGが豊作過ぎて、ゲームを中断するスキが見つかりません。電話用にもう1台、ケータイを買うべきなのか……。

365日ケータイと一緒



そみん

相変わらず「まねきねこダックの歌」の替え歌サービスにハマり中。歌詞入力が楽しくって♪　興味がある方はアフラックのケータイ公式サイトをチェック！

10/31~11/24 やり込み系A・RPGの同時進行は大変です

10/31 伊達・真田・織田……なんたる無敵パーティ！

幕末の“日ノ本”の征服を狙う異国の魔術師によって復活した戦国武将が戦うRPG『**戦国魔王降臨伝**』[オープンドア：RPG 大集合!で配信／i対応]。主人公である架空の武将・立花義輝（性別を選択可能）が、伊達政宗、真田信繁、織田信長といった有名武将を仲間に加えていく熱い展開が魅力です。敵も武田信玄など、メジャーな武将が勢ぞろい。国の治安の回復や仲間との信頼度などでエンディングが変わるので、何度も楽しめます。



11/2 乳揺れで大ジャンプは反則でしょ（笑）

タイトルからして問題作の『**女体クライマー**』(データは右を参照)。女体を登る（クライム）という設定からしてヤバいわけですが、体にしがみつくと「つままれてるー!?」とか「なんだか変な気持ち♥」とか、危険なリアクションが返ってきてビックリすることに。あまつさえ、胸につかまるとぷるんぷるんと揺れて、その反動で上へとジャンプできるのを知ったときは、もう大爆笑でした。想像を超える演出に、もう完敗です。



11/6 パートナーのツンデレ吸血鬼に萌えざるを得ない

吸血鬼の女の子ドラキュリーナが、一人暮らしを認めさせるために父ドラキュラに挑むS・RPG『**アルジとシツジ**』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームズなどで配信／i、E、Y対応]。主人公自体は人間の戦士カインで、ドラキュリーナの力を借りてドラキュラ退治を目指すわけですが……彼女のワガママっぷりが最高！　戦闘中も命令されまくりで、M心をくすぐられます。信頼度を上げると見られる、デレた仕草もキュートです♥



11/16 トーラスのオロと一緒に戦えて感激です

TVアニメ「グイン・サーガ」を題材とした本格RPGの最新章『**グイン・サーガmobile（エピソード2)**』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i対応、E、Y対応予定] が配信されました。エピソード1ではトーラスのオロと共闘できて感激した自分ですが、エピソード2でも原作ファンにとっておなじみのキャラクターに会えてニヤニヤしてます。エピソード0は無料体験できるので、RPGが好きな方はぜひお試しあれ！



11/19 10万ダウンロードをあっさり突破ですって！

いわずと知れた『**ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…**』(データは右を参照) がいよいよ配信開始！　で、配信開始から約1週間で有料ダウンロード件数10万件に達したそうな。もちろん自分も、その10万人の1人。いくつかのオーブの集め方をド忘れしつつ、メタルスライムを狩って女勇者を育てている毎日です。



11/20 まったりとアイテム合成で遊んでます

地上、神界、魔界の3つに分断された世界を舞台にしたA・RPG『**英雄の欠片**』[KEMCO：ウリキリ！ケムコ帝国などで配信／i、Y対応、E対応予定] をじっくり遊んでます。フィールドでアイテムを採集すると採集レベルが上がっていくのが楽しくて、空き時間にこつこつ採集してます。集めたアイテムで別のアイテムを合成したり、武器を強化したりするのって、王道パターンながら、ついついハマっちゃうんですよね。



11/24 オチャメな会話と爽快アクションが魅力！

有名PCゲームのスピンオフとなるA・RPG『**ラグナロクオンライン VIOLET**』(データは右を参照) がイイ感じ。ド派手なアクション部分も楽しいのですが、主人公をはじめとした登場人物達のトボけたセリフ回しがツボです。シリアスな場面だけでなくコミカルな描写も多くって、思わずニヤリとしちゃいます。



11/24 待ってましたの第三話！　おときちゃんの暴走に♥

江戸時代にタイムスリップした現代の高校生が難事件に挑むAVG『**えどたん**』[カプコン：カプコンパーティで配信／i対応] の第三話は前後編の2本立てで、これまで以上にたっぷり楽しませていただきました。もう、オープニングがACTばりに動きまくって、演出面のパワーアップにほっこり。歌舞伎座を舞台とした事件だけあって、ダイナミックな展開が多くて燃えました。ヒロインのおときちゃんが大好きな歌舞伎俳優を前に暴走する場面もあり、ますますホれました♥　ちなみに右ページで紹介しているように、第四話はすでに配信済み。最終話の第五話へ向けて盛り上がりまくりなので、遊び始めるなら今ですよ！



勝手に名作認定 何カ月もハマり続けている超名作!

ここまで動くとはッ！ コンボつなぎがマジ楽しい♪

昨年末の配信以来、長く遊んでいる超やり込み系の横スクロール型A・RPGです。アイテム調合やペット育成、サブクエストなど、やり込み要素がふんだんに盛り込まれているのも魅力ですが、とにかくコンボつなぎが楽しい！　武器ごとに攻撃アクションが違うのはもちろん、通常攻撃や強攻撃、下突きやジャンプ攻撃など、格闘ACTばりに多彩な攻撃アクションがあるので、爽快感がすごいんです。「天使」に変身することで多段ジャンプや超強力な攻撃もできるようになって、さらにコンボがつながるのもナイスです。



▲物語は天使が悪魔に敗北することから始まる。



◀アクションパターンがハンパない！　超絶コンボも可能です。

LOA(ロア) ~混沌への序章~

●COM2US(やりコミ！Gamer'z で配信)
●A・RPG　●サイト登録月額￥315(税込)
●iモード、Yahoo!ケータイ対応

3本合わせて1,890円ポッキリ!!

女体クライマー

●ビービーエムエフ(iゲーム大好き！などで配信)
●ACT　●サイト登録月額￥315(税込)
●iモード、Yahoo!ケータイ対応

謎の小さな男「女体クライマー」が女性の体を登るACT。体にしがみつくと女性が恥ずかしがったり、怒ったりと、いろいろな反応をしてくれるのも特徴。クリア時間などに応じてギャラリーがオープンしていくやり込み要素も存在する。

女体をまさぐりながらクライムしちゃおう♪





▲移動すると減るスタミナは、フルーツで回復可能。しがみつくとフルーツが出現することがあるが、女の子のストレスがたまり平手打ちをされることも。

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●スクウェア・エニックス(ドラゴンクエスト モバイルで配信)
●RPG　●前編、後編各600P(税込630円相当)
●iモード対応

“ロト3部作”の完結編となるRPGで、魔王バラモスを倒すための壮大な冒険が描かれる。パーティメンバーの性別や職業を自由に選べるほか、ダーマの神殿で違う職業に転職できるなど、非常に自由度が高いシステムが特徴となる。





新要素が追加されてより遊びやすくなった！

▲SFC版で初めて登場した職業の“盗賊”も選べる。また、ケータイ用の新規要素として、AIに戦闘をまかせる「さくせん」が追加された。

ラグナロクオンライン VIOLET

●G-mode(ラグナロクオンラインGAMESで配信)
●A・RPG　●サイト登録月額￥315
●iモード対応、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応予定

PCの有名MMORPG『ラグナロクオンライン』から派生したA・RPG。カードを利用した武器の強化など、PC版でおなじみのシステムが満載。やり込むとPC版『ラグナロクオンライン』でアイテムがもらえる連動要素も用意されている。

ケータイオリジナルの長編ストーリーが展開





▲騎士であった父に憧れ、バイオレット騎士団への入団を望む主人公クルライドの冒険が描かれる。ペットの支援など、システム面も本格的だ。

『FF』の時田貴司氏がシナリオ原案を担当！

ディー・エヌ・エーが運営するケータイ総合ポータルサイト『モバゲータウン』で遊べる、メールを利用したオンラインRPG『**エルアーク**』[スクウェア・エニックス：i、E、Y対応] の新章「ルクレチア物語 -嘆きの聖都-」がスタート。シナリオ原案を手がけるのは、『FF』シリーズの名ディレクターとしておなじみの時田貴司氏。棺のような巨大な盾を持つモルトと女性新聞記者セルリアを中心に展開する、過去と未来が交錯する重厚なシナリオが魅力です！　(そみん)

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります

ケータイゲーム 新作ラインナップ!

i …iモード対応　E …EZWeb対応
Y! …Yahoo!ケータイ対応

えどたん（第四話）

●カプコン（カプコンパーティで配信）　●AVG
iモード ●配信中 ●サイト登録月額￥315（税込）
EZWeb —
Yahoo!ケータイ —

本格推理AVG『えどたん』の第四話が絶賛配信中!!

ある日雷に打たれたことによって、230年前の江戸時代にタイムスリップしてしまった高校生・天道未来が主人公。彼が現代人ならではの知識や、江戸で同心をしているご先祖様・天道今一と協力して、巻き起こるさまざまな事件の捜査を進めていく。町を移動して「証拠ノ品」を集めたり、町人から話を聞いて「ウワサ話」を集めたりして事件を解決していこう。なお、『えどたん』は全五話の構成になっている。



さまざまな情報を集めて事件を未然に解決しよう！
◀これまでの話とは異なり、第四話では起きた事件ではなく、事件を未然に防ぐことが目的。



天下の怪盗ひょっとこ小僧が登場!!
◀これまでも、ウワサ話はいくつかあった「ひょっとこ小僧」が、第四話ではついに登場する。

サムライ・ギャングスター

●ゲームロフト（iモードはウリキリゲームロフト、EZWebはNo.1Games☆ゲームロフト、Yahoo!ケータイはゲームロフトで配信）　●S・RPG
iモード ●配信中 ●￥315（税込）
EZWeb ●2009年12月24日配信予定 ●￥315（税込）
Yahoo!ケータイ ●配信中 ●￥315（税込）

泥棒と捜査官のコンビが悪の組織に挑む!

本作は、泥棒稼業で生計を立てているコソ泥のマサトが主人公。ある日、マサトはちょっとした手違いから、ある組織の重要なものを盗み出してしまう。その事で組織に追われる身となってしまったマサトだが、絶体絶命の窮地に陥ったところで特別捜査官を名乗るユリに助けられる。弱みを握られたマサトは逮捕を逃れるためにユリの手伝いをするハメになり、コソ泥と特別捜査官という奇妙なコンビが誕生する。



豊富に用意された武器の数々を使いこなせ！
◀タイトルでもわかるとおり、本作では刀が登場するほか拳銃などの銃火器も充実している。



ミッションをこなして犯罪組織に立ち向かおう
◀本作は、ミッションをこなすことで物語が進んでいく。全45種類すべてをクリアしていこう。

ときめきメモリアル4 mobile

●コナミ（コナミネットDXで配信）　●SLG
iモード ●配信中 ●500DXポイント（525円相当）
EZWeb —
Yahoo!ケータイ —

ケータイでも女の子たちがキミを待っている

現在、絶賛発売中のPSP用ソフト『ときめきメモリアル4』の世界をケータイでも楽しむことができる。PSP版と世界観、キャラクターなどを共有しているが、ストーリーは完全にオリジナルでケータイ版だけのヒロインも登場するといった内容だ。また、PSP版とケータイ版の2つのゲームは連動していて、クリアした後に表示される連動パスワードを入力することでさまざまな特典が手に入れられる。つまり、どちらも遊ぶことによって、より一層『ときメモ4』の世界を深く味わうことができるようになるのだ。



オリジナルヒロインは井ノ倉葵歩(いのくらきほ)
◀攻略できるヒロインは、現在は葵歩のみ。今後の追加配信ではヒロインの追加も予定。



PSPとの連動パスワードで書き下ろし画像を手に入れろ
▶連動パスワードを入力すると、キャラクターの描き下ろし画像がアルバムに追加される。

アルカイックドラグーン

●KEMCO（iモードはウリキリ!ケムコ帝国、Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信）　●RPG
iモード ●2010年2月配信予定 ●￥525（税込）
EZWeb ●2010年配信予定 ●価格未定
Yahoo!ケータイ ●配信中 ●￥525（税込）

想いと絆が力になる……少年ルアンは英雄になれるのか

ヒロイン達を竜に変身させ強力な一撃で敵を倒せ！



▲ヒロイン達は、一定の条件を満たすと竜に変身することが可能となり、強力な専用スキルを使うことができる。

前作『ディアレストドラグーン』のドラゴンに変身できる戦闘や竜石育成、ヒロイン達との交流といったシステムを受け継いだ、ファンタジーRPGが登場！　称号をはじめ、アイテムや出会ったモンスター達の情報が閲覧できるリストが充実している。



ヒロイン達との好感度を上げるとイベントも発生する!
◀ヒロイン達との会話を上手くこなしたり、プレゼントを贈ったりすると好感度が上がっていく。

iモードで遊ぼう! 無料体験版50本プレゼント!

2カ月間たっぷり遊べちゃいます!

ｉモードで遊ぼう！50号を記念して、ゲームの無料体験版50本が遊べるキャンペーンを実施中！2009年12月11日(金)から2010年２月18日(木)まで、全９回に分けて配信されるので、お見逃しなく！



破壊神となって勇者を倒せ！

新ブロックが登場したパズルゲームの定番!!



◀▲有名なパズルゲームからマニアックなタイトルまで、50本のケータイゲームが無料で遊べます！

無料体験版以外にも、テーマ別にゲームを紹介する特集などゲーマーに役立つ情報が満載！　さらに、メルマガ登録すると１本丸ごと無料のゲームもGetできる！
公式サイトアクセス方法: iMenu→ニュース/メディア→TV/雑誌/ラジオ→雑誌→電撃モバイルｉ→ｉモードで遊ぼう！

※一部、お試しマイメニューを含みます。 ※iモードのみのサービスとなります。

まだまだあります! ▶新作&話題作CHECK!

■『SNKギャルズアイランド 花かるたおしえてください』[SNKプレイモア：SNK WORLD-i、モバイルNEOGEOなどで配信／i、Y対応] 不知火舞、シャオロン、鈴姫を相手にした花札ゲーム。勝負に勝つと女の子達の艶姿を楽しめる。

■『レイトン教授と悪魔の箱』[レベルファイブ：レイトン教授モバイルで配信／i対応] DSで人気を博したAVGのケータイ版で、ムービーシーンも収録。物語はそのままにインターフェースが調整され、ケータイでも遊びやすくなっている。

■『アルファディアⅢ』[KEMCO：ケムコ帝国などで配信／Y対応、i、E対応予定] ケータイオリジナルの大作RPG最新作。シリーズ中で最も過去の時代が舞台となり、人工生命体のアルフォンスを主人公に3つの大国間の戦争が描かれる。

■『ジャンヌ・マーチ』[バンダイナムコゲームス：ナムコゲームスで配信／Y対応] 魔物に支配された国を救うために立ち上がった少女ジャンヌを主人公としたケータイオリジナルの大作SLG。バトルはリアルタイムで行われ、フォーメーションの変更や突撃タイミングの指示を出すことで展開していく。



行動次第で物語が変化！本格的なSLG!!
◀行動によっては、敵を味方に引き込む展開も楽しめる。

基本料金無料でたっぷり遊べる！
基本料金無料で楽しめる総合ゲームサイト『**ゲームバイキング**』[G-mode：i、E、Y対応] が3キャリアすべてに対応しました。ガーデニング感覚で惑星を育てる『エコプラネット』、本格競走馬育成ゲーム『俺の馬』、海の家で女子高生バイトとのひと夏を楽しむ『夏色H2O』、ちょっぴりセクシーな『美少女ピンボール』など、さまざまなゲームが揃ってます（一部有料）。ケータイゲーム初心者はもちろん、ヘビーユーザーにもオススメです。（そみん）



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

いつでもどこでもいくらでも いじるから iPhone

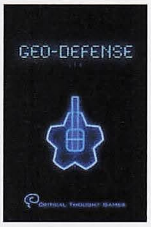
今回は思い切りました。タワー・ディフェンスのみにしぼって、がっつりまとめさせていただきました。クセになるというかハマるというか、楽しいです、ほんと。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

倉西誠一@狩られ道

やばい。『TowerMadness:3D』が止まりません。誰か「やめろ」って言ってくださいなんてお願いしません。楽しいゲームはしょうがないじゃないですか。

※このページに掲載されている価格は、原稿執筆時点のものです。



GEO-DEFENSE

■Critical Thought Games
■￥230

SOUND&VISIAL ⓪音とビジュアルに注目!



数あるタワー・ディフェンスの中でも、最も音とヴィジュアルにこだわったタイトルが『GEO-DEFENSE』。ベクターアートとも呼ばれる描画は、一度見ると忘れられない。戦闘画面もキレイだが、クリア時の花火には思わず見入ってしまう。

ENEMIES ①敵は一本道を進んでくる



敵は画面に表示されたルートを進んでくる。左の写真は最も簡単なマップなのだが、敵は左上から侵入してきて、ぐるっと回る感じで左中央の拠点をめざす。拠点に書かれている数字の数だけ、敵が拠点に到達してしまうとゲームオーバー。

WEAPONS ②兵器を設置して迎撃する



敵に対して、兵器を設置して迎撃する。『GEO-DEFENSE』の場合は、WAVE間だけでなく、WAVE中にも兵器を設置したり、強化したりできる。兵器の設置で最も重要なポイントは射程範囲。範囲内に敵が入ると、自動的に攻撃する。

CLEAR ③拠点を守り切ればクリア



各レベルごとに定められたWAVE数があり、耐え切るとレベルクリアとなる。終盤は資金も豊富になり、かなりな数の兵器を設置することができるようになるが、どちらかといえば数を増やすよりも要所要所の兵器を強化していった方がよい。

まずはプレイしてみてもらいたいです。

ファースト・パーソン・シューター、リアルタイム・シミュレーションと、主に海外発の新しいジャンルが家庭用ゲーム機にも続々登場していますが、今回、御紹介させていただきますタワー・ディフェンスというヤツも、そうしたジャンルの1つではないかと思います。そろそろ、家庭用ゲーム機にも登場しはじめているようですので、一度は耳にしたことがあるという方もいらっしゃるのではないでしょうか。

さて、このタワー・ディフェンス。一言で説明しますと、自軍の拠点に向かって次々と迫ってくる敵に対して、防衛用のユニット、兵器を配置してその進撃を食い止めるというゲームです。たいていの場合､敵の進撃はWAVEと呼ばれていて、WAVEの区切りにはちょっとした時間があるので、そのタイミングで自軍のユニットを設置する。WAVEとユニットの設置のくり返しが、タワー・ディフェンスの基本進行です。全般的なプレイ感覚としてはリアルタイム・シミュレーションが一番近いのかもしれませんが、タイトルによってはパズル要素があったり、アクション要素がとり入れられていたりするので……やっぱりこれはまったく新しいジャンルではないかと感じますね。タワー・ディフェンスという遊びの中に、いろんなルール、楽しみが放り込まれて、ちょっと今、おもしろい状況になっているのではないでしょうかとかも感じていましてそれが堪能できるのがiPhoneだったりするわけですと句読点なしで書いてみました読みにくい。

読みにくい文章はともかく（失礼いたしました)、百聞は一見に如かず！　ということで、今回は、このところ僕が最もハマッていて、なおかつ極めてベーシックなタワー・ディフェンスである『GEO-DEFENSE』を御紹介させていただきます。基本的なゲーム進行は左にまとめさせていただいた通りですので、それに従いまして、ここでもプレイのコツ……のようなものをなぞっていきましょう……か。



まず悩むのは、どうやってユニットを配置していくか

最終的な正解はまだ僕にもわかりませんが、まずは設置時に表示される射程範囲を見て、それが重ならないように設置するのが効率的かも。

ユニットの設置にはもう1つのポイントがあります。それは射程範囲とルートの関係を確認することです。たとえば最も基本的なユニットである緑色の砲台は射程範囲も狭いのですが、ルートとルートの中間に設置すると、ぎりぎりですが複数のルートを通過していく敵を攻撃できる場合があります。こういうポイントは見逃せませんね。それほど高額ではない=多数設置できるユニットですから、数にものを言わせて上下左右のルートににらみを効かせるのも戦術としては正解です……というほど効果的かどうかは疑問ですが、最終防衛ラインと言いますか、拠点付近に密集させておくと、けっこう助けられることもあったりします。

【数を置くべきか？　強化すべきか?】



基本的には数よりも要所の強化を優先する

レベルの終盤に入ると、資金が豊富になっているはず。兵器の数を増やすこともできるが、結局は要所要所の兵器を強化した方が……。

ユニットについて、効率的な配置に続いて悩むのが、数を増やして自軍の火力を上げるか、あるいは1つ1つを強化して火力を上げていくべきかということ。コーナーの中心や直線の端等の要所への設置をケチることはできませんが、効率的な配置が完成したと思ったら、要所要所の武器を強化していく方が、『GEO-DEFENSE』の場合はよいのではないかと思います……正直、確証はないんですけどね、この点orz

強化についてですが、特に重要なのではないかと思うのは青いレーザー砲台と、赤いミサイル砲台。強化していないレーザー砲台は直線上の敵を一度に攻撃できこそすれ、その攻撃力には期待できません（『MHP 2nd G』の弓を溜め撃ちしなかったような感覚です……って、わかっていただけますでしょうか？w)。ところが、これが2段階強化すると2本のレーザーを撃つようになり、4段階目でそれが3本に、6段階目ではぶっといレーザーを撃つようになり、攻撃力の方も、見た目通りにぐんぐん上がっていきます（『MHP 2nd G』に喩えると弓を溜めて撃つような……って、もういいですね、すいませんorz)。こうなると、一直線上を貫いて攻撃できるこ

tweet or DIE

電撃ゲームスのアカウント／dengekigames
倉西のアカウント／kararemichi

あいかわらずつぶやいてます

ツィートするか、さもなくば死ぬか！　というほどおおげさではありませんが、楽しませていただいております。最近は、自分のアカウントのアイコン「狩」一文字をみなさんにお渡しして使っていただき、タイムラインに複数の（バックの色が違う）｢狩」の字があるのを眺めて喜んでみたりしました。御協力いただいた方々、ありがとうございました。そんな勝手なあれですが、今後ともフォローいただけますよう、お願いいたします。

Tweetie 2

■atebits LLC
■￥350



iPhoneで使っているツイッタークライアントは「tweetie 2」です。最近、バージョンアップされて機能が充実したのもポイントなのですが、タイムラインを（感覚的に）下に引っぱって、離して更新するという操作が一番のお気に入りです。

POINT リストもサポートしてます　いち早くリスト機能への対応を果たしたこともポイント高いですね。公式RT、QTといった、様々な操作をフォローしているのも好感が持てます。

Twit Music

■META-GLAMOUR
■￥115



iPhoneで聴いている曲をツィートすることができるという……言ってしまえばそれだけの単機能アプリなのですが、なぜか習慣になっています。定型文の設定が可能なので、僕はハッシュタグ「#dgames」を入れてツィートしています。

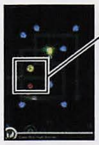
POINT 毎朝のように使ってます　毎朝、ツィートしてますね。ツィートしてから席に着くという感じです。今朝は確かジョン・ルーリーの曲をツィートしました。おしゃれ？w

本当に書き切れないくらい､奥深いもの　があります、タワー・ディフェンス。たかだか2ページでは、まったくまとめきれません。しかも！　今回はappbankさんに御協力いただいて、いずれも個性的かつ良作なソフトばかりをとりあげさせていただいていますから、ぶっちゃけ、記事を作っているのか遊んでいるのか、さっぱりわからなくなってましたw　まぁ、もともと僕らゲーム雑誌の仕事というのはそういう側面の強いものではありますが、この文章を書く前も、喫煙所で、きっちり90分ほど、宇宙人を撃退していま

とに、大きな意味、メリットが生まれます。ミサイル砲台は、レーザー砲台よりも強化にお金がかかりますが（およそ3段階ごとに強化が実感できるため）、攻撃力が上がったり弾のスピードや発射頻度が上がったりしますからね。これも見逃せません。あ、見逃せないと言えばひとつ気をつけなければいけないのが、強化中はユニットは攻撃しないということです。強化するタイミング、順番には十分な注意が必要です、はい。

さて、自軍のユニットにばかり注意してきましたが、敵にも注意すべきヤツはいます。それはスピードの速い敵です。他の敵と比べて異常とも思えるようなスピードで拠点をめざして突き進んでくるヤツがいるんです（序盤に登場するものは、星形をしています）。これには注意が必要です。

【速い敵には2段がまえで対処!】




足を止めるだけでなく、さらに一撃を加える

黄色い砲台は、敵のスピードを落とすレーザーを撃つ。それだけではなく、ミサイル砲台も組み合わせて、2段がまえで対処するようにしたい。

設置のキモは、やはり角を使うことですね。それも敵の侵入ポイントに近く、四方、あるいは三方をルートで囲まれているようなポイントがあると最高ではないかと思います。ここに敵のスピードを落とす黄色い砲台を設置して、複数回攻撃することを狙うわけです。また、スピードの速い敵はレーザー砲台でも追い切れない場合が多いので（まっすぐなルートは、それほど長いものばかりではありませんから）、ミサイル砲台を強化して弾のスピードを上げておくことも忘れないようにしたいですね。レベルが進むと、より耐久力が高くてスピードの速い敵が出てきますから、常に先手先手で対応策を仕込んでおきたい（対処できるようにユニットを設置しておきたい）ところです。

あぁ、えぇっと、でもですね、正直に申し上げまして、まだまだここまでなんですね、僕、はい。こういうことを言うとあからさまに負け惜しみ以外のなにものでもないのですがw 『GEO-DEFENSE』、いわゆるバランス調整が厳しいゲームではないかと思います。何度もクリアしているような序盤でも、ふと油断すると敵がどんどこどんどこ拠点に突っ込んでいって、あっという間にゲームオーバーになってみたりします。そんな屈辱的な状況に耐えながら、Easyモードはすべてクリアした僕が（いばれることか？ ＜僕様）、このゲームのポイントをまとめさせていただきました……すいません……なんとなく。ヘヴィなユーザーさんからは「まったく参考にならん！」という声も聞こえてきそうですがorz 「タワー・ディフェンスってなに？」とか「iPhoneではじめてゲームやるんだけど……」というような方のお役には立てるのではないかと思います。ぜひ、このアイディアに満ちた新しいジャンル、タワー・ディフェンスにトライしてみてください。ちょっとした空き時間にちょこちょこ遊ぶこともできますから。

TOWER DEFENSE

タイトルセレクト協力
appbank
www.appbank.net

いろんなアイディアが実現！

さて、今回、タワー・ディフェンスをみなさんに御紹介するにあたりまして、僕だけではなんともかんともなので、iPhoneアプリ紹介サイトとして有名なappbankさんに御協力をお願いいたしまして、いろいろと御相談させていただいたのです（ありがとうございます）が、まぁ、すごい！ 一口でタワー・ディフェンスと言っても、こんなに多くのタイプがあるというか、アイディアがつめこまれているんですね。ぶっちゃけ、今、コンシューマでこれほどアイディアに満ちた、勢いのあるジャンルはないんじゃないかとか思ってしまいます。iPhoneアプリとコンシューマソフトを単純には比較できませんが、ゲームの骨、核になるアイディアを惜し気もなくばんばん表現していくということにかけては、確実にiPhoneアプリの方が上ですね。あ、ちなみに現時点では（かもしれませんが）、タワー・ディフェンスは以下の2つに大別されるようです。あらかじめ定められたルートを敵が進んでくる通過型と、自軍のユニットでルートを作って敵を誘導する迷路型です。なるほど。そう考えるだけでも、攻略といいますかプレイのコツが見えてくるような気がします。てなわけで、以下に個性的な8タイトルのタワー・ディフェンスを紹介させていただきます。気になるものがあったら、ぜひ、チェックしてみてください。無料版のないものが多いのが、ちょっとだけ残念ですが、損はさせないラインナップだと思います。



新鮮な視点ながらおすすめの完成度！
■Chillingo Ltd
■￥600

Defender Chronicles - Legend of The Desert King

マップを横から見るという独特な視点ながら、グラフィック、システム、操作性、いずれも完成度の高い一本。攻略のポイントは弓兵の強化ではないかと思います。まずはレベル3まで上げるとよいかも。



敵の進路は、自軍のユニットで決まる！
■Subatomic Studios, LLC
■￥350

Fieldrunners

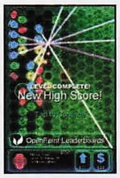
マップ上に明確な敵の進撃ルートがなく、自軍のユニットの設置方法でそれが決まる迷路型タワー・ディフェンスの代表的なタイトル。自軍のユニットで敵のルートを作ってあげるという感覚だが、直進させずに迂回させて、より多くの攻撃を加えていこう。



ユニット=カード!?まずはデッキを組む
■ハドソン
■￥230

エレメンタルモンスターTD

ユニットはカードで表現されていて、カードゲームのようにデッキを組んでマップに挑む（デッキに入れたユニットしか使えない）。ユニットには攻撃方法や特性だけでなく属性も設定されているので、敵にあわせた緻密なデッキ構築がポイントになる。



迷路型になりました！やっぱりキレイ！
■Critical Thought Games LLC
■￥230

GEO-DEFENSE swarm

左で紹介している『GEO-DEFENSE』が完全な通過型だったのに対して、同じ敵、自軍ユニットをそのまま使用して作られた迷路型タワー・ディフェンス。あちこちで爆発が起こり、レーザーも交差しやすいので、画面のキレイさはこっちの方が上かも。



無料だというのに、ここまで遊べるとは！
■LL Group, LLC
■無料

TapDefense

タワー・ディフェンスに興味はあるけど、いきなり有料ソフトを買うのはちょっと……という方には、絶対におすすめ！ って、あたりまえじゃん！ という気もいたしますが、とても無料アプリとは思えないくらいしっかり遊べます。まずはおすすめです。



UFOが羊を狙ってくる！これは守らねば！
■Limbic Software, Inc.
■￥115

TowerMadness:3D Tower Defense

宇宙人が羊を狙ってくる！ このテーマはUFOファンにはアツイものがあるでしょう！ 絶対守らねば！ というところですが、このゲームの最大の特徴は3D描画。巨大な敵が登場する（王冠かぶってたり）等、3Dならではの楽しみがあります。



敵はゾンビ！ あっ！主人公さんが動く!?
■Iugo Mobile Entertainment Inc.
■￥450

Zombie Attack! Second Wave

マップ上に主人公が登場し、さらにその主人公を操作することができるという変わり種のタワー・ディフェンス。敵のゾンビの一部は、主人公に気をとられる傾向があるので、兵器を設置したポイントにうまく誘導することもできる……かもw



自軍のユニットをどう強化するかがポイント
■Neptune Interactive Inc.
■￥350

7 Cities

海賊船や魚といった敵が登場する、海洋を舞台にした通過型タワー・ディフェンス。最大の特徴は、自軍ユニットの強化方法が複雑に用意されていること。これによって、自分ならではの布陣ができ、戦略も突きつめていくことができる。



Tweetie

Macでも「Tweetie」を使っています。今は。ただ、iPhone版とは違い、まだリスト機能には対応していないので、通常はSeesmic WEBと併用していることが多いです。原稿執筆時点、Seesmicもデスクトップ版はリスト機能に対応してないんですよねぇ。早くどちらか、リスト機能に対応してもらいたいものです。なんとなく落ち着かないじゃないですか、WEBって。

した(『TowerMadness:3D』ですね、はい)。そうそう、今回はピックアップできませんでしたが、他にも『クリスタル ディフェンダーズ』や『The Creeps!』といったタイトルもおすすめです。無難に考えますと、まずは『クリスタル ディフェンダーズ』をプレイしていただいた方が、タワー・ディフェンスというジャンルに親しみを持ってもらえるかも？しれません。あぁ、それにしても楽しいですよ、iPhoneのゲーム。コンシューマにはないアイディア一発の魅力を、一人でも多くの方に楽しんでいただきたい。



ここではアミューズメント施設で人気のアーケードゲームを紹介！　稼働直後となる『サイバーダイバー』と、アーケードカードゲームの金字塔『WCCF』の魅力に迫る。

ARCADEを愛する者



KYS

ども！　ゲーセン大好き編集です。左にある筐体は『サイバーダイバー』のですが、アーケードの大型筐体って、見れば何のゲームかわかるのがいいですよね。

電脳の世界で繰り広げられる空前絶後のバトルにダイブせよ!!



未曾有のＦＰＳが全国一斉デビュー！巨大企業GENESYS社が提供するサイバーワールドで、日本中のプレイヤーたちの熾烈なバトルが展開する。圧倒的な爽快感を生む『サイバーダイバー』のバトルの魅力とは!?

サイバーダイバー

- タイトー　●稼働中　●ＦＰＳ（一人称視点ＳＴＧ）
- 操作方法：左右レバー＋２フットペダル
- プレイ料金：店舗により異なる、NESYSカード¥300

広大なステージを舞台に5対5のバトルが展開する!

サイバーワールドを舞台に、最大5対5のチームバトルが楽しめるFPSがアーケードに登場！　従来のFPSとは異なり、"飛行"や"ブリッジ"などの独自の動作「スペシャルアクション」や、条件を満たすことで発動するド派手な特殊攻撃「サイダイアタック」などで、本作ならではの爽快感を味わえるのが特徴だ。ここでは、ほかのFPSと一線を画するこれら2つの要素と、プレイヤーが選択できる5つのジョブを紹介していく!!



◀シンプルにデザインされたゲーム画面。右上部にある敵チームライフゲージを削りきったチームが完全勝利する。



▲南の島や高校などのバトルフィールドを1週間ごとに転戦していく。今後もステージは追加されていく。

Pick Up 1 既成概念をくつがえすスペシャルアクション発動!

飛行や２段ジャンプといった電脳世界だからこそ可能な「スペシャルアクション」。サイバーフォースと呼ばれるエネルギーを消費するので、使用のタイミングを見極めよう！



飛行
▲空中に上昇しながら移動ができるアクション。飛行中の攻撃も可能。

ブリッジ
▼ブリッジで体勢を低くして高速移動をする。的を小さくできる利点があるが、少々不気味。

Pick Up 2 一発逆転の超爽快攻撃サイダイアタックを決めろ!

サイバーフォースが最大値まで溜まっているときに発動できる特殊攻撃が「サイダイアタック」だ。５つのジョブそれぞれが独自のサイダイアタックを備えており、超強力な攻撃ができたり、無敵化したりと、一発逆転を狙えるほどのアタック性能を持つ。発動時の爽快感は神がかり的！



▲サイキッカーのサイダイアタック「孤独な世界」が発動。時が止まった世界で一方的に相手を攻撃できる。

5種類のジョブの能力を把握してバトルに挑む

プレイヤーは５種類のキャラクター（ジョブ）から１人を選んで戦うことになる。プレイのたびに変更可能だ。



攻防のバランスのとれたスタンダードなジョブ。日本刀に炎の力を宿す「炎を刃」など、サイバーフォースを武器に宿して戦う。

サイダイアタック　孤独な世界
時間を停止させ、自分以外の全プレイヤーの動きを一定時間止める。



移動速度やジャンプ力に長けた機動重視のジョブ。相手を欺き、体力を回復する「死んだふり」などのスペシャルアクションを持つ。

サイダイアタック　エレクトリックアーマー
全身に電気をまとうことで、あらゆる攻撃が敵のアーマーを貫通する。



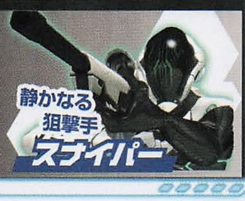
機動力こそ低いが、高い耐久力を持つため初心者にオススメのジョブ。武器も高火力のものが多い。高機動タイプへの変形が可能。

サイダイアタック　全弾一斉発射
全身に武器を装備し、前方に向けて強力な一点集中攻撃をする。



仲間や自身を回復させたり、相手を状態異常にして戦うサポートタイプのジョブ。小柄な体のため、攻撃を回避する能力に長ける。

サイダイアタック　天使の風
体力やアーマー、状態異常を完全回復し、一定時間無敵で飛行できる。



索敵能力が高く、遠距離からの狙撃を得意とするジョブ。低姿勢で前進する「匍匐」や、狙撃能力を高める「ズーム」などを持つ。

サイダイアタック　シャープシューター
射撃精度が大幅に上昇し、クリティカルヒットのダメージが上がる。

登録無料の会員制モバイルサイト始動

プレイデータのセーブ用にNESYSカードを利用していれば、さまざまなサービスを無料で受けられるモバイルサイト「サイダイキャンプ」を利用できる。ここではプレイヤーネームの変更や、アイテムショップの利用、武器・エンブレム・称号のカスタマイズなどができる。また、個人戦績データやランキングも閲覧可能だ。プレイにお得なコンテンツばかりなので、右のＱＲコードから「サイダイキャンプ」へと潜入してみよう！

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

『08-09』にはアルゼンチンの生ける伝説が参戦!!

アーケードトレーディングカードゲーム(以下、ATCG)のパイオニアであり、全国のプレイヤーをトリコにしている『WCCF』。ここでは『WCCF』の魅力の1つでもある、選手カードにスポットを当てて紹介していく！



WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

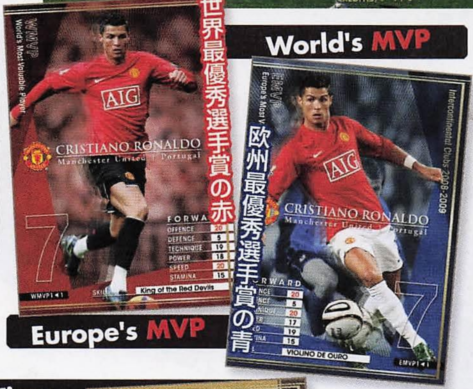
●セガ ●稼動中 ●SPG ●操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
●プレイ料金：1プレイ¥300、2プレイ¥500、スターターパック¥1,000
●排出カード：プレイ終了後1枚排出

ついに稼働した『08-09』のレアカードに迫る!!

11月にシリーズの最新版である『08-09』が稼働し、排出される選手カードが一新された『WCCF』。今回は稼動前、そして稼動直後も謎のベールに包まれたままだったKOLEを中心に、ついに明らかになったレアカードをお届けする。



▲最新のサッカー事情を反映しつつも、時間の壁を越えたチーム作りを楽しめるのが『WCCF』の醍醐味。



クリスティアーノ・ロナウド

2008年の最優秀選手

2008年夏にサッカー史上最高額の移籍金(当時約130億円)でレアル・マドリードに移籍した、ポルトガル代表の高速ドリブラー。小刻みなフェイントを交えたトリッキーなドリブルで、敵陣のサイドを切り裂くのが本来のプレイスタイルだが、優れた得点力を買われてFWとしてプレイすることもしばしば。2008年は世界最優秀選手賞と欧州最優秀選手賞を同時に獲得したため、今回はWMVPとEMVPの両方で登場することになった。



King Of Legends

ディエゴ・マラドーナ

神の子と称された天才児

「5人抜きドリブル」や「神の手ゴール」など、サッカー史に残る伝説をいくつも作り出したアルゼンチンの英雄。左脚しか使わないという独特なプレイスタイルながら抜群のキープ力を誇り、大胆不敵なドリブルは世界中のＤＦの脅威となった。1986年のW杯ではエースとしてアルゼンチン代表を率い、その神がかった得点力やパスセンスを世界中に見せつけて優勝に導いた。母国のボカ・ジュニアーズだけでなく、現役を退くまで過ごしたナポリでも神のように崇められており、彼がつけていた背番号10は永久欠番に。現在はアルゼンチン代表監督を務めている。

All Time Legends

ジョージ・ベスト

北アイルランドの5人目のビートルズ

盟友ボビー・チャールトンとともに、マンチェスターUtdをけん引した、北アイルランドを代表する名ドリブラー。その風貌から5人目のビートルズと称されていた。サッカー選手として初めてプレイボーイ的な人気を得て英国中の人気者となったが、2005年の11月に肝不全で世界した。



ジュゼッペ・シニョーリ

得点王に3度降臨 金髪の貴公子

左脚1本で何でもこなしてしまう稀代のストライカー。体格は小柄で、右脚でのプレイやヘディングを苦手とするためFWとしては不完全だが、左脚の決定力だけで得点王に3度輝くという実績を持つ。ＦＫも得意としていて、ＦＫのみでハットトリックを達成したこともある。シニョーリは『02-03』以来のカード化。

Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第4話

レアだけでカテゴリーがいっぱい

今年の11月にATCG界でとてつもなく大きなイベントがありました。そう、『WCCF』の最新版である『08-09』が稼働したのです。『WCCF』のみならず、排出カードが一新or追加されるバージョンアップは、ほかのATCGプレイヤーを引き込むこともあるためにATCG界では重大なイベントになっています。

一般的にATCGで排出されるカードは枠が白いカードをコモン、枠が黒いカードをアンコモン、光沢があるカードをレアと分類する場合が多いです。さらにレアは、普通のレアと希少性が高いスーパーレア、さらに企画性が強いレア（レジェンドなど）の3種類が存在することがあります。しかし、『WCCF』では少し違っていて、枠が白いカードをレギュラー、枠が黒いカードをスペシャルと呼びます。レアはすべてスーパーレア扱いで、カードに描かれている選手ごとにカテゴリの呼称が変わります。さて、今回『08-09』が稼働して排出カードが一新されたわけですが、新しく排出されるカードは何枚だと思いますか？ その数なんと411枚！ 411枚すべてがニューカードです。そのなかに含まれるレアも非常に多くて、全部で59枚になります。そりゃなかなか集まらないわけだ(汗)。そのレアも12のカテゴリに分かれていますが、WGKとかATLEとか言っても知らない人はピンとこないでしょうから、ここで説明しようと思います。

まず、「World-GK」というように、ポジションの前に「World」が付くポジションごとのレアがあります。「World」は「W」と略し、「WGK」と呼ぶことが多いです。このようなレアがゴールキーパー（GK）、ディフェンダー（DF）、ミッドフィルダー（MF）、ウィングフォワード（WF）、フォワード（FW）の5つのポジションに用意されています。さらに、ポルトガル語で名選手という意味を持つ「CRACK」、成長が著しい若手選手の「Young Star」が存在します。さらに『08-09』では上位レアとして「World Best Eleven」が新設されました。簡単にいうと2008-2009シーズンで特に優秀だった11人のカテゴリです。また、サッカー界では毎年最優秀選手賞と欧州選手賞が選出されますが、『WCCF』ではそれらの賞に輝いた選手がMVPという特別なカテゴリで登場します。もっとも、近年はW受賞が多いので、両方とも同じ選手になることが多いのですが……。

さて、ここまで紹介した選手はレギュラーやスペシャルでもカード化されているので、レアを持っていないと使えない選手というわけではありませんが、ここからは違います。まず1つ目は『02-03』から登場したカテゴリの「ATLE」。正式には「All Time Legends」といい、今では引退してしまった選手が全盛期の能力で登場する素敵なカテゴリです。ほかのATCGより年齢層が比較的高い『WCCF』プレイヤーには垂涎ものなはず。しかも『08-09』のATLEでは選出基準に変化が見られました。これまでは引退選手でも、過去にカード化された選手と故人はATLEになっていませんでした。ところが上で紹介したベストとシニョーリがこの法則を打ち破ったのです。これにより、ATLEになる可能性がある選手が一気に増えました。次のバージョンが楽しみです(←気が早すぎ!?)。そして「KOLE」、正式名称「King Of Legends」です。『06-07』から追加されたカテゴリですが、これまでペレやチャールトンなどサッカー史に名を刻んだ名選手がKOLEとしてカード化されます。チャールトンはともかく、ペレやマラドーナはサッカーを知らない人でも聞いたことがあるぐらい有名ですよね。まさにキングです、入手しにくさもキング級です(泣)。

当然のことですが、プレイ後に排出されるカードはランダムです。どのレアを引くなんてわかりません。でも、もしレアを引けたなら、たとえ興味がない選手でもそのレアを使ってみてはいかがでしょうか。使ってみて好きになることがあるかもしれませんよ？ （ナベッティ）

話題のPCゲームをごばーっと紹介！

電撃PCゲームス



名作奇作がごまんとそろうPCゲーム！　コンシューマゲームとはひと味違った数々の作品がここにある。今回は注目のMMORPGと、真のガチンコSLGを紹介しよう！

PCを愛する者



うどん
FPSはPC派。キーボードとマウスこそ最強です。最近は毎晩『L4D2』に出没。外人さんたちから「Noodle!」「Noodle!」と連呼される日々です。

MMO（大規模オンラインゲーム）の本場、韓国から新たな作品が日本に上陸する！　本作は、星占いシステムをはじめとした、既存作と一線を画する数々の新システムを搭載したMMORPG。これまでにない未知の冒険の幕が上がるのだ！

モナトエスプリ

●シンビョウシステムズ　●クローズドβテストの日程などは公式サイトで発表　●RPG（MMORPG）　●動作環境　【OS】Windows 98／ME／2000／XP必須　【CPU】Pantium 4　2.40GHz以上推奨（Pantium 4　1.40GHz以上必須）【メモリ】1GB以上推奨（512MB以上必須）【VGA】GeforceFX,ATI9800（128MB）以上推奨（Geforce3TI,ATI9200・64MB以上必須）【DirectX】DirectX 9.0以上必須　【HDD】2.0GB以上必須　●公式サイト：http://www.monatoesprit.jp/html/Intro/intro.asp



すべてのプレイヤーに、物語を。

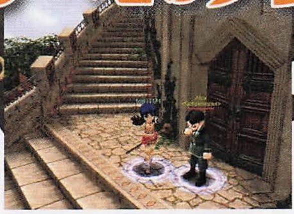
星座システム　生まれ持った星座によってキャラクターの運命が変化

本作はキャラクター作成時間から星座が決定される。そしてその星座によってメインストーリーが変化。プレイヤーによって、まるで異なるシナリオを楽しめる！





◀▲星座によって分けられた、個別のメインストーリーを進めながら、冒険を楽しんでいく。MMORPGでは珍しく、物語性を重視した内容である。



▲デフォルメされたかわいいキャラクター達。装備グラフィックの豊富さによる、コーディネイトの楽しさも魅力のひとつだ。

運命にいざなわれ、新世界を旅するMMORPG『モナトエスプリ』！

創造主“ライム”により創られた天上の大陸“モナトエスプリ”。だが、その世界は人々の争いによって崩壊し、新大陸のリミエルが生まれた……。プレイヤーはこのリミエル大陸を舞台に、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションを楽しみながら、冒険生活を送っていくことになる。

初心者ゾーン　気軽にゲームのアレコレを覚えられるお助けエリア

キャラクターを作成すると、まずは新規プレイヤーたちが集まる“初心者ゾーン”から冒険が始まる。モンスターのレベルは低く、周囲のプレイヤーもみな初心者。気軽に冒険をスタートさせられるわけだ。



◀冒険のノウハウを、初心者ゾーンで覚えていく。初心者仲間を探すのにも◎。

クラス　上級職へのクラスチェンジを重ねて、より凄腕の冒険者へとランクアップ！

冒険を始めたばかりのプレイヤーは、“ノービス”という下級職からスタートする。その後、レベル5になると下の4つの職業へとクラスチェンジ可能に。これ以後も、特定レベルに達すると、より強力な上位職にクラスチェンジができる。

テンプル騎士

絶対者の啓示を敬う騎士。剣と盾、鎧を着用して、戦闘では常に先頭に立つ。仲間を守る役割を主に担う。



主なスキル

スクリュードライバー	神の力を込めた剣撃
ディファイアンスシャウト	敵に自分を攻撃させる
ハードンアーマー	攻撃力を下げ、防御力を上げる

ファラン

絶えまない修練で己の肉体を限界まで鍛えた騎士。近接戦闘で優れた能力を発揮するが、反面、魔法には弱い。



主なスキル

ウォークライ	防御力を下げ、攻撃力を上げる
ダブルスラッシュ	剣を使った連続攻撃
ピアシングツラスト	防御を無視して敵の急所を突く

メイジ

自然界に存在する元素を利用して、火や氷の魔法を放つ。魔法攻撃による爆発的な破壊力を持つが、体力は少ない。



主なスキル

マジックミサイル	魔法の力を込めた矢を放つ
スペルパワー	魔法攻撃力が上がり、防御力が下がる
ポイズンストライク	範囲内の敵を毒の霧で攻撃する

クレリック

神聖な力で傷ついた仲間を治療する光の伝導者。体力回復のほか、仲間の能力を強化する呪文にも長ける。



主なスキル

ヒーリング	対象の体力を回復させる
ホーリーアーマー	対象の物理、魔法防御力を上げる
ホーリーウェポン	対象の物理、魔法攻撃力を上げる

番外PCゲーム情報①『鉄鬼 -TEKKI-』
●TPS　●ゲームヤロウ　●オープンβテストが12月17日16：00から開始　●基本プレイ料金無料（アイテム課金制）　●最大32人対戦
『鉄鬼』は近未来兵器を駆り、敵味方乱れる激しい戦場を戦い抜くTPS（サードパーソンシューティング）作品。軽量型機体の“ヴァンガード”や観測型機体の“フォービドゥン”など、機体の特徴を生かすことで仲間との協力プレイを行っていく。公式サイト：http://tekki.gameyarou.jp/

激動の刻、WWII この時代、甘くはない――

ハーツ オブ アイアン III 完全日本語版

HEARTS OF IRON III

20世紀前半、第二次世界大戦（WWII）の時代。全世界の国々が、それぞれの命運を賭けてときに手を組み、ときに覇を競い合う。本作はそんな大規模な国家運営をシミュレートした巨大スケールの作品だ！

ハーツ オブ アイアンIII【完全日本語版】

●サイバーフロント ●12月18日発売 ●SLG(RTS) ●¥9,240(税込) ●動作環境 【OS】Windows XP／Vista／7 【CPU】Pentium 4 2.4GHz以上 または AMD3500以上（Quad core)必須 【メモリ】2GB以上必須【VGA】NVIDIA GeForce8800 または ATI Radeon X1900XT以上 【DirectX】DirectX 9.0以上必須 【HDD】2.0GB以上必須 ※ノートパソコン・スリムデスクトップ・モニターと本体が一体型のパソコン、またはマザーボードにグラフィックチップがあるパソコンは動作保障外。●公式サイト：http://www.cyberfront.co.jp/title/hoi3/


▲舞台は世界全土！ 1万を超えるエリアに、100以上の国家がひしめく。どの国家を選ぶ!?


▲国家運営は人材運営でもある。実在の人物たちを適材適所で使いこなせ！


▲凄まじく細分化された技術ツリー。緻密に設定されたテクノロジーにも注目したい。


▲こちらも緻密に設定された兵器群。国家形態から1兵器まで、すべてが史実に忠実なのだ。

真の"本格"RTSがここにある！

WWIIの史実世界を忠実に再現した全世界規模の超弩級ストラテジー!!

『ハーツ オブ アイアンIII』(以下『HOI3』)は、WWIIの時代をテーマにしたRTS（リアルタイムストラテジー）作品。世界全土を舞台にした壮大なスケール感と、国家運営から部隊編成（最少単位は旅団級）まで、事細かな指示を行える緻密さは、ファンから絶大な支持を受け続けてきた。ここでは、そんな本作の魅力の一端をお伝えしていこう！

■「HOI3」のメイン画面とできること

▶メイン画面では部隊の操作を行う。圧倒的な情報量を誇る本作において、この画面はまだまだ情報が少ないほうなのだ。



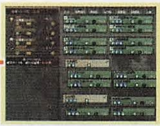
圧倒的な情報量に打ち震えろ！



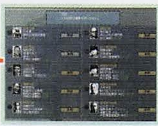
外交
宣戦布告や連合国／枢軸国／共産国への加入、各種生産ライセンス申請などの外交交渉が行える。



生産
空母や戦車といった軍事ユニットの生産指示。工業力を物資や生産などへの分配指示も可能。



技術
技術研究を行う。軍事技術理論の研究が進めば核爆弾や戦略ロケットといった超兵器も作れる。



政治
政府人事や法律の整備などを行い、国内を治める。民主国家では一定期間ごとに選挙も行われる。



諜報
他国の情報を集める。ほかにも与党の支援、反乱勢力の妨害、破壊活動などさな臭い命令が満載！

「HOI」はここが甘くない！① あらゆる分野の国家運営

プレイヤーが行うのは、国家運営の"すべて"。戦略を立てることはもとより、資源の分配、部隊への物資の供給まで、あらゆる分野を把握する必要がある！


▶その歯ごたえも超弩級。手ぬるいプレイではWWIIを生き残ることはできない！

「HOI」はここが甘くない！② 1万マップ100カ国以上の大戦略！

WWIIの主戦場である欧州や太平洋はもとより、南米やアフリカ地域にも多数の国家が存在する。南米の小国家からアメリカ合衆国に侵攻を仕掛けるもよし、アフリカの熱砂でひと花咲かせるもよし、その戦略の自由度は無限大！


▶こんな国あったんだ……(失礼）という小国でもWWIIに参戦可能。い、生き残ることができるのか!?


◀特定の国を使ったチュートリアルもある。まずはここから？

ライター・うどんのPCゲーム漫遊記

第2回 鋼の魂の系統！

と、いうわけで超→コッテリ、まさにRTS界のラーメン●郎ともいうべき『HOI』シリーズ。初心者お断りの雰囲気がありますが、もちろんお断りです（冗談）。いわば問答無用のニンニク大盛り。店長入れすぎっすよ！ とはいえ、やれることが膨大にあるけれど、決してシステムは複雑じゃなかったり。腰を落ち着けてじっくり遊べば、これほどの傑作RTSはほかにありません。海外のRTS作品は、ほんと国内の10年先を進んでるよね……。で、戦史マニアもうならせる『HOI』ですが、同社から出ている『ヨーロッパ ユニバーサリス（EU）』や『ヴィクトリア（VIC）』も同系統のRTS作品。前者は15世紀～19世紀（100年戦争からナポレオン戦争まで）、後者は19世紀～20世紀初頭（ヴィクトリア朝の始まりから第一次世界大戦）を描いているのですが、こちらもやはり全世界が舞台なのです！

時代順に並べると『EU』『VIC』『HOI』。3本通してプレイすれば、もう立派な歴史ヲタ。『EU』では中世における政治形態、宗教形態の対立、『ヴィクトリア』では帝国主義と産業革命の潮流、そして『HOI』では政治イデオロギーの激動という、各時代のテーマがシステム的にも再現されているわけです。例えば、『VIC』では工業に生産人口を割り振らないと、近代化に遅れて覇権争いに遅れをとったりとか。この歴史のスケール感と再現性はパネッすよ。将来的に現代を舞台にした作品が出るなら、現代だと民族対立と経済対立がシステム化されたりするのかなあ～。ソマリアでは高確率で海賊がPOPしたりね!!

とりあえずRTSやSLG好き、歴史好き（キャラクター的な意味じゃなくて）なら必見の各シリーズ。遊ぶ際にはぜひ『EU』『VIC』『HOI』の順にプレイして、世界史のニンニク厚盛りな大動乱を実感していただけると幸いです！

番外PCゲーム情報② 『サドンアタック』

●FPS ●ゲームヤロウ ●サービス稼働中 ●基本プレイ料金無料（アイテム課金制） ●最大16人対戦
『サドンアタック』は低スペックPCでも遊べるFPS（ファーストパーソンシューティング）。本作のイベント「サドンアタック祭り 2009」が、秋葉原のベルサール秋葉原で行われる。日時は2009年12月19日（土） 12:30～18:00。入場料は無料。公式サイト：http://suddenattack.gameyarou.jp/

Xbox 360『シュタインズ・ゲート』インタビューがぶっちぎりでトップ!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

PSP『ときめきメモリアル4』が発売直前で人気急上昇！ 6位、9位、10位、13位と4本が一気にランクインしています。『TOV』の影響力もいまだ健在！

集計期間
11月4日～12月3日

ニュースに書けない裏話も飛び出す!?

DOLスタッフが語る

電撃オンラインニュース フラッシュバック

『シュタインズ・ゲート』インタビューを担当が熱く語る!

【座談会出席者】

まり蔵	AVGまみれで、『シュタインズ・ゲート』にたどり着きません。
ごえモン	自称・ギャルゲー番長な、まり蔵探偵事務所の助手です。

●『シュタゲ』は神ゲー。間違いない

まり蔵：今回は『シュタインズ・ゲート』のロングインタビューが、まさしくブッチ切りでしたねぇ。

ごえモン：電撃オンラインでは珍しい、8ページにもおよぶインタビューでしたしね。想いの強さが伝わったと。あれでだいたい2万字くらいですが、それでもかなり削ったんですよ（笑）。

まり蔵：私はまだプレイ始めてから1時間くらいなんだけど、読んでも大丈夫？

ごえモン：1時間て（笑）。まだプロローグも終わってないじゃないですか。でも、とりあえず6ページ目までなら、大丈夫ですよ。そこから先は……。とりあえず誰のでもいいんで、エンディングまでたどり着いてから、読み始めてください。で、トゥルーエンドをむかえたあとに読むと、さらにおもしろいですよ。

●開発者も呆れさせた大量の質問状

ごえモン：プレイし終わったあと、すぐにインタビューを申し込みました。インタビュー前に質問状を先方に送ったのですが、熱い想いのまま3ページにわたって質問をずらっと書いてしまいまして、それが5pb.の社内で話題になったみたいです。「これ長いね、すごいよね」って（笑）。なんで、インタビュー終わったあと先方が苦笑いしてましたよ。

●聞きたいことはまだまだ山ほどあった

ごえモン：インタビュー記事にも載っているんですが、『シュタインズ・ゲート』って小ネタが非常に多いんですよ。なので、そのあたりにも好きなだけ突っ込めるのはウェブならではなのかな、と思います。「"メタルうーぱ" よりもレアはあるんですか？」なんて、雑誌ではなかなか聞けません。誌面のスペース的に考えて。

●実はネタバレの宝庫だった紹介記事

まり蔵：最初にも言ったとおり、まだまだ序盤なんですよ、私。なんとか事件が動くところまでは行きたいんですが。

ごえモン：3章までは量子論の話などが展開されていて、ちょっと重い感じがするかも。でも5章からは一気に加速しますよ。で、やり終えてみると、序盤の何気ない展開が非常に意味があったりするんですよ。これほどまでにプレイ前・中・後の印象が異なるゲームもないかもしれませんね。あとOPムービーも、わかってる人が見るとネタバレがたくさん含まれていたりします。そして極めつけはPVの第2弾！ そこから始まるのかよ！って感じで、終わったあとに見ると「ちょwww吹いたwww」になりますよ。

まり蔵：私が見ても、よくわからないんですけど……。

ごえモン：プレイ中のまり蔵さんの前では、言いたいけど言えないことばかりなんです。正直、まだ何も知らないまり蔵さんがうらやましいです。

まり蔵：え？ なんで？

ごえモン：記憶をすっぱりとなくして、もう1度最初からプレイしたいんです！

ニュースランキング 1位～5位

1 11月20日
"神ゲー"と話題沸騰!
Xbox 360『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー掲載

10月15日に発売され、シナリオの完成度の高さからネットを中心に話題となった『シュタインズ・ゲート』。作品の核心へと迫る、電撃オンラインでは異例の8ページにわたる超ロングインタビューがトップに輝いた。未クリアの人はネタバレに本当に注意！

2 11月26日
『TOV』のなりきりコスチューム
"強者編"は今日から配信!

『テイルズ オブ』シリーズ歴代の強者風にコステュームチェンジできるDLCが11月26日にPSNで配信された。コスチュームは全9種類で各￥300（税込）。例えばユーリなら「二千年の凶気」として、『TOH』に登場した「クリード」をモチーフにした衣装だ。

3 11月20日
トキオもカイトも司も――
みんなXthフォームへ進化する!『.hack//Link』

バンダイナムコゲームスは2010年3月4日に発売予定のPSP用ソフト『.hack//Link』の最新情報として、上位ジョブ"Xthフォーム"と最大3人で遊べる"リンクプレイモード"について紹介した。Xthフォームになると、新たなアビリティやスキルも入手できる。

4 11月20日
シリーズ歴代キャラ登場のやり込み要素が!
『テイルズ オブ グレイセス』

毎号ランクインしている『テイルズ オブ グレイセス』情報。今回は、ゲーム内で遊べるミニゲーム「カルタ」と「ライオットピーク」のほか、各キャラクターが繰り出す秘奥義が公開された。また、Wii本体との同梱版も紹介されており、価格は￥27,800(税込)。

5 11月18日
黒子とクロ――1人と1匹の変(ry が出会う!?
『トロステ』で『超電磁砲』祭ニャ!!

SCEがPSNで展開しているオンラインコンテンツ『週刊トロ・ステーション』の11月27日配信ぶんにおいて、『とある科学の超電磁砲(レールガン)』の作品紹介が行われた。収録では、トロ＆クロが、主人公の御坂美琴たちと会話を繰り広げている。

Topics&Goods Infomation

注目の周辺機器からイベント、オトクなキャンペーンなどなど、電撃ゲームスがオススメする情報が満載です！

Goods 電撃文庫の3作品がケータイ着せ替えサイト「萌っ娘きせかえ☆」で配信中!

ホーゲットが提供しているケータイ着せ替えサイト「萌っ娘きせかえ☆」にて、電撃文庫の3作品「狼と香辛料」「灼眼のシャナ」「とある魔術の禁書目録」が配信開始！ 本サイトはNTTドコモの「iモード」に対応。下のQRコードを読み取るか、もしくは「iMenu→メニューリスト→きせかえツール→キャラクター→萌っ娘きせかえ☆」とたどればアクセスできる。

DATA
萌っ娘きせかえ☆
- ●ホロ青空セット
- ●シャナ戦闘セット
- ●インデックス着替えセット


待ち受け画面の例


メニュー1の例


メニュー2の例

Goods 『KINGDOM HEARTS』ピアノアレンジ第2弾発売!

『KINGDOM HEARTS』のピアノアレンジCD第2弾は、人気の高いバトル曲、フィールド曲を中心にラインナップ！ 激しくも優しいピアノの旋律を感じよう。



DATA
PIANO COLLECTIONS KINGDOM HEARTS Field & Battle
- ●発売日：2010年1月13日
- ●価格：￥2,500（税込）
- ●公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/piano_kh2/

電撃オンライン スタッフプチコラム

電撃ゲームスでは初めまして、電撃オンラインの自称ギャルゲー番長・ごえモンです。初めましてとか言いつつ、上のページで座談会に出席しています。『シュタインズ・ゲート』は本当におもしろいので、皆さんぜひプレイしてください！ プレイし終わったら、僕のインタビュー記事を読んでみると最高だと思います(笑)。あと、ランキングに4本も入っている『ときメモ4』にも注目。DOLではプレイ動画も掲載しているので、よかったら……って文字数が全然足りぬ。

ニュースランキング 6位〜20位

6 **一緒に帰って噂されると恥ずかしいよね!『ときめきメモリアル4』プレイレポ** 11月27日
『ときめきメモリアル4』は2周目からが本番!? 電撃オンラインスタッフがガチで向き合ったプレイレポートをご覧アレ。ネタバレなしなので安心！

7 **ねんどろいどがゲームに登場!?『魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE』** 11月16日
2010年1月21日に発売予定のPSP『魔法少女リリカルなのはA'sPORTABLE』。その本作になんと“ねんどろいど”バージョンのキャラが登場する!?

8 **“おえかき”が得意な新キャラの年齢は5歳!?『アルカナハート3』新情報をお届け** 11月16日
アーケードにて今冬稼動予定のFTG『アルカナハート3』。今回公開された情報は新キャラについてなのだが、なんとその新キャラは……。

9 **『ときめきメモリアル4』では、名前を呼んでくれるシステムがパワーアップ!!** 11月8日
『ときめき』シリーズといえば、ヒロインが自分の名前を呼んでくれるのも魅力の1つ。本作は“SpeeCAN”という新たな音声合成エンジンを採用している。

10 **『ときめきメモリアル4』の情報を4日連続で総まとめ! まずはキャラクターから** 11月5日
11月5日より4日間、電撃オンライン上で始まった『ときめきメモリアル4』祭り。第1回目となる今回は、まずプロローグとキャラクターを紹介!!

11 **何機の敵がいるんだよー! 『ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS』ライバル機紹介** 11月13日
今回の機体紹介では、プレイヤーが操作できるライバル機たちと、新たな収録コースで出現する巨大MA(モビルアーマー)を掲載している。

12 **『Vitamin』シリーズや新作の発表も!? 『リトルアンカー』声優イベント開催** 11月15日
ディースリー・パブリッシャーの乙女ゲーム『リトルアンカー』の声優イベントが11月15日に開催。イベントでは『VitaminZ』のPSP移植も発表された。

13 **デートに爆弾『ときめきメモリアル4』のゲームの流れを画像とともに紹介!** 11月6日
電撃オンラインの『ときめきメモリアル4』祭り。2日目はゲームを進めるうえで重要な、女の子への好感度アップ方法などが掲載されているぞ。

14 **『ラグナロクオンライン』大型アップデートやコミックなどの最新情報を発表!!** 11月1日
ガンホーフェスティバル2009内で行われた『ラグナロクオンライン』ステージイベント。イベントにて新アップデート“BRASILIS”の実装などを発表。

15 **3本目の塔で愛と絆の物語が幕を開ける! 最響RPG『アルトネリコ3』が鳴り響く** 11月9日
2010年1月28日に発売予定のPS3用RPG『アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く』。本記事ではストーリーや世界観の紹介などを行っている。

16 **新たな修羅の道が幕を開ける! 3D剣戟格闘『サムライスピリッツ閃』を紹介** 11月30日
アーケードで2008年4月に稼動開始した3D FTG『サムライスピリッツ閃』がXbox 360で登場！ オンライン対戦に対応し、ボスも操作できる。

17 **『クイーンズブレイド』毒舌美少女モンスターなど新情報公開! 新たなPVも!!** 11月13日
DOLランキングでは根強い人気を誇る『クイーンズブレイド スパイラルカオス』。本記事では美闘士が1対1で戦う「クイーンズデュエル」を紹介！

18 **PSP版『ラ・ピュセル』の発売まであと1週間! さらにDLCや次回作の制作も決定** 11月19日
PS2『ラ・ピュセル 光の聖女伝説』のPSP移植作『ラ・ピュセル†ラグナロック』。今回明らかになった情報は、追加シナリオの「魔王プリエ」編など。

19 **ベジータ! おめえも『ドラゴンボール RB』でスーパーサイヤ人3になったんか!?** 11月1日
11月12日に発売された『ドラゴンボール レイジングブラスト』。本作では原作では成し得なかったベジータのスーパーサイヤ人3化が見られる。

20 **【アンケート結果発表】オープニングムービーがカッコいいゲームランキング!** 11月4日
昨今のゲームにOPムービーはつきもの。担当の趣味による今回のアンケート。1位はやっぱりあのシリーズの作品!? 歌とのマッチングもポイントです。

ロングインタビューが圧倒的な人気を！

大人気！ 他を圧倒してのアクセスランキング第1位！

強い！ 電撃ゲームスの読者さんにも大人気の『シュタインズ・ゲート』です。今回はDOLのアクセスランキングでも、堂々の第1位を獲得しました。しかも、具体的な数字を出すことはできませんが、第2位の記事にはかなり大きな差をつけています。実際にこのインタビュー記事を読んでみたのですが、なるほどなぁと思わされるところが多々ありました。たとえば……。

——今回、プラットホームがXbox 360のみでの発売でしたが、その理由をお聞かせください。

松原達也氏（5pb. 本作のプロデューサー）：『カオスヘッド ノア』を開発してみて思ったのが、AVGを作るうえで“表現の幅”の制約を考えずに開発できるハードがXbox 360しかなかったんですよ。今回も、「アレをしちゃいけない」「コレをしちゃいけない」と気を使いながら作るのではなく、自分たちの作りたいもの、見せたいものを作ることを考える上では、やっぱりXbox 360しか選択肢がなかったんです。

なんてところも、長くPlayStationの仕事をしてきた僕としては新鮮に感じたりします。また、その（記事中の）すぐ下にはこんな御発言もありました。

——PC用ソフトとして開発するという選択肢はなかったのですか？

松原：PCになってしまうと、それはそれで“一般作を作る”という構想と違ってきてしまいますよね。やっぱり、コンシューマで勝負をしたかったのでXbox 360で開発しました。『カオスヘッド ノア』が非常に評判がよく、手ごたえがあったというのも大きな理由です。

最近は、御時世的に(？)コンテンツビジネスとやらも、とかく「濃くマニア向けに」という商品やビジネスが横行しているような気がするなか、この姿勢は潔いと思います。個人的には、あまりAVGはプレイしないのですが、この機会にやってみようかなと思わされるインタビューでしたね。自社のスタッフながらgjです。ちなみに、インタビューはこの後、具体的にタイトルの中身についてのお話に入っていきまして、電撃オンラインとしては大長編の8ページにも及んでいます。ちょっと長いですがおもしろいので、ぜひ、御一読を。

あの衝撃のオープニングから15年ですか……

電撃PlayStationも無事、15周年を迎えさせていただきましたが(記念号は大絶賛発売中です)、恋愛ゲームの金字塔、『ときめきメモリアル』も15周年です。そして今年、満を持して発売された新作が『ときめきメモリアル4』です。まだ『4』だったんですね。もうちょっと出てるかなと思ってましたが。それにしてもこの記事の見出しがいいですねぇ。「一緒に帰って噂されると恥ずかしいよね！」って、やばいやばいw そういうこと、もうないですもんねぇ。噂されたいなぁ。



▲天使と悪魔？ 古典的ながらわかりやすいw 僕は断然、悪魔の判断をチョイスしますが。

オープニングがかっこいいゲーム？

さて、みなさまからの声を集めさせていただいているアンケート企画が、今回は第20位にランクインしていました。お題は「オープニングムービーがカッコいいゲームソフトは？」とのことなのですが、ちょっと意外な結果でしたね、僕的には。第5位までは、こんな感じになっています。

第1位 テイルズ オブ ジ アビス（PS2）
第2位 サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~（複数機種）
第3位 ペルソナ4（PS2）
第4位 テイルズ オブ ヴェスペリア（PS3、Xbox 360）
第5位 ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人（DS）

あれもこれも入ってないの？ という感じですが、必ずしも最近のものばかりがランクインしているというわけでもないので、特別な偏りがあったということでもないようなのですが……意外ですねぇ。個人的には候補が多すぎてなかなか絞り切れないのですが、あえて選ばせてもらえば『METAL GEAR ACID2』。なぜかというと答えは単純で、OPを「POWER GRAPHIXX」が作っているからです。彼らは、拙著「狩られ道」も担当してくれたデザイン集団なんですね、はい。大変失礼をいたしましたorz（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

Topics アキバのUDXにガンダム(ツリー)立つ!



12月25日まで、秋葉原UDXビル2F東側デッキにて、ガンダム一色にデコレーションされたクリスマスツリーが展示される。赤・青・白のガンダムカラーに加えて、多数のガンプラが入ったケースで彩られたツリーは必見だ！ なお、ツリーの展示に先立って12月3日には点灯式が行われ、アムロ・レイ役の声優・古谷徹さんがスペシャルゲストとして登場した。

DATA ガンダムツリー
- 場所：秋葉原UDXビル2F東側デッキ（JR側スペースのテラス部分）
- 期間：12月3日(木)〜12月25日(金)23時まで（点灯時間は16時〜23時）

Goods eneloop充電でエコ気分はいかが？

三洋電機は、同社のニッケル水素充電池「eneloop」を利用したWiiリモコン用の充電器「N-WR03S」と、携帯機器用充電器「KBC-D1AS」を発売した。「N-WR03S」は無接点充電方式なため、台にリモコンを置くだけで充電できる。



DATA KBC-D1AS
- 名称：USB出力付ハンディ電源
- オープン価格



DATA N-WR03S
- 名称：Wiiリモコン専用無接点充電セット
- オープン価格

電撃オンライン スタッフプチコラム
遊びたいタイトルが多すぎて寝不足なkbjです。自分が書いた記事は思い入れがあるので、どうしてもカワイく見えがち。ランキングの上位に入っているとうれしいものです。ここに掲載されているのはゲームの記事だけですが、電撃オンラインにはほかにも多数の記事があるのでぜひ見てみてください。そんななかでもkbj渾身の1本がマーボーカレーのインタビューです。ランキングには入っていませんが、この商品に関わった人たちの熱い思いを掲載しているのでぜひ！





『ウイイレ』最新作が初登場で1位! 影響力の強さを感じます

電撃ゲームスランキング RANKING

集計期間 11月2日～11月29日

年末の新作ラッシュを感じさせる11月のゲーム市場。各ランキングに登場するタイトルが、コロコロと毎回変っていくのもこの時期ならではですね。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる 回ゲームソフト売り上げランキング

定番タイトルの間を抜けるように、11月発売の最新作が30位中17本もランクイン! 『レイトン教授』最新作は集計3日で約27万本を販売!

① ワールドサッカー ウイニングイレブン2010
PS3 ■KONAMI ■SPG ■¥7,980 ■09.11.05
月間: 32万3694本 累計: 32万3694本



ここ数年は秋に発売されていた『ウイニングイレブン』。Xbox 360版も発売されていますが、やはりPS3版に軍配が上がったようです。

② レイトン教授と魔神の笛
DS ■レベルファイブ ■AVG ■¥5,040 ■09.11.26
月間: 27万2856本 累計: 27万2856本



本誌P.314に発表会でのインタビューが掲載されている『レイトン教授』シリーズ最新作が『ウイイレ』に次いでランクイン。

③ トモダチコレクション
DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18
月間: 23万2684本 累計: 174万4990本



『トモダチコレクション』の勢いはまだ止まらない! 発売後半年経っても月間20万本ペースで売れ続けています。

④ Wii Fit Plus
Wii ■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01
月間: 21万6617本 累計: 99万7287本



2回目のランクインで100万本が目前に迫った『Wii Fit Plus』。本作もランキングとは長い付き合いになりそうです。

⑤ ポケットモンスター ソウルシルバー
DS ■発売:(株)ポケモン/販売:任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12
月間: 13万7544本 累計: 157万9099本



『ポケットモンスター』2作は、『ソウルシルバー』が抜け出た!? 累計販売本数でも約9万本差と前回より差が広がりました。

順位	タイトル	機種	データ	月間	累計
6	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J	PSP	■セガ ■SLG ■¥6,090 ■09.11.12	12万4375本	12万4375本
7	ポケットモンスター ハートゴールド	DS	■発売:(株)ポケモン/販売:任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12	10万5216本	148万9038本
8	ドラゴンボール レイジングブラスト	PS3	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥7,329 ■09.11.12	8万8080本	8万8080本
9	ペルソナ3ポータブル	PSP	■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01	7万6802本	16万1741本
10	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード	DS	■レベルファイブ ■RPG ■¥4,980 ■09.10.01	7万2372本	35万4752本
11	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア	DS	■レベルファイブ ■RPG ■¥4,980 ■09.10.01	7万1878本	33万7407本
12	Wii Sports Resort	Wii	■任天堂 ■SPG ■¥4,800 ■09.06.25	6万4207本	138万7623本
13	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.10.29	6万3200本	18万0229本
14	BAYONETTA (ベヨネッタ)	PS3	■セガ ■ACT ■¥7,980 ■09.10.29	5万8562本	19万5499本
15	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	Wii	■任天堂 ■SPG ■¥5,800 ■09.11.05	5万7454本	5万7454本
16	桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻	Wii	■ハドソン ■TBL ■¥6,090 ■09.11.26	4万8706本	4万8706本
17	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	DS	■任天堂 ■SPG ■¥4,800 ■09.11.19	4万4855本	4万4855本
18	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	Wii	■スクウェア・エニックス ■A・AVG ■¥7,340 ■09.11.12	4万4417本	4万4417本
19	太鼓の達人Wii ドドーンと2代目!	Wii	■バンダイナムコゲームス ■ETC ■¥5,040 ■09.11.19	4万2586本	4万2586本
20	鉄拳6	PS3	■バンダイナムコゲームス ■FTG ■¥8,379 ■09.10.29	4万1751本	14万8916本
21	たまごっちのなりきりチャンネル	DS	■バンダイナムコゲームス ■ETC ■¥5,229 ■09.11.05	3万7104本	3万7104本
22	サモンナイトX ~Tears Crown~	DS	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.05	3万5732本	3万5732本
23	ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター	DS	■カプコン ■A・RPG ■¥4,190 ■09.11.12	3万3893本	3万3893本
24	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.07.11	3万1262本	405万4341本
25	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	PSP	■スクウェア・エニックス ■ACT ■¥5,040 ■09.11.01	3万676本	5万551本
26	Left 4 Dead 2	Xbox 360	■エレクトロニック・アーツ ■STG ■¥7,665 ■09.11.19	3万673本	3万673本
27	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	■カプコン ■ACT ■¥3,140 ■08.10.30	2万9970本	105万3873本
28	INFAMOUS~悪名高き男~	PS3	■SCE ■ACT ■¥5,980 ■09.11.05	2万9179本	2万9179本
29	ドラベース2 熱闘ウルトラスタジアム	DS	■バンダイナムコゲームス ■SPG ■¥5,229 ■09.11.19	2万5267本	2万5267本
30	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	PSP	■フロム・ソフトウェア ■ACT ■¥3,990 ■09.11.19	2万1489本	2万1489本

読者の声 『ペルソナ3 ポータブル』:発売日に購入してからずっとプレイしていますが、いまだに終わりが見えません……(27歳、男性)、「PSP go」を買ったので、ソフトもダウンロード版を買って遊んでいます。おもしろい!(33歳、男性)

Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

売り上げランキングと比べて、読者購入ランキングは安定。新作では『FFCC クリスタルベアラー』がランクイン。

1 ペルソナ3 ポータブル
PSP ■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01 **16348 Point**



前回2位の『ペルソナ3 ポータブル』が、今号では人気ランキングと合わせて2冠を達成！　この人気の高さは本物の証ですね。

2 テイルズ オブ ヴェスペリア
PS3 ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,800 ■09.09.17 **13678 Point**



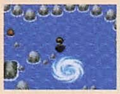
発売から3カ月経っても、『テイルズ オブ ヴェスペリア』の人気は健在！　P.338の「DOLランキング」でも人気が高いです。

3 ポケットモンスター ハートゴールド
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12 **10045 Point**



読者購入ランキングでの『ポケットモンスター』2作は、負けず劣らずの人気を誇っているようです。

4 ポケットモンスター ソウルシルバー
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12 **8912 Point**



見た目から子供向けとあなどると痛い目を見る『ポケットモンスター』シリーズ。実はかなり歯ごたえのあるRPGです。

5 光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-
DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.10.29 **6536 Point**



前回同様の5位にランクインした『光の4戦士』。安定した人気で、売り上げランキングでも20万本到達目前。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
6	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル クリスタルベアラー	Wii	スクウェア・エニックス	A・AVG	¥7,340	09.11.12	5720
7	グランツーリスモ	PSP	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	4907
8	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	4085
9	BAYONETTA（ベヨネッタ）	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	3978
10	サガ2 秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.09.17	3531
11	モンスターハンター3（トライ）	Wii	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	3401
12	真・女神転生 STRANGE JOURNEY	DS	アトラス	RPG	¥6,279	09.10.01	3357
13	鉄拳6	PS3	バンダイナムコゲームス	FTG	¥8,379	09.10.29	3268
14	レフト4デッド2	Xbox 360	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	09.11.19	3111
15	シュタインズ・ゲート	Xbox 360	5pb.	AVG	¥7,140	09.10.15	3078
16	Wii Fit Plus	Wii	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	2864
17	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	PS3	SCE	A・AVG	¥5,980	09.10.15	2817
18	エクシズ・フォルス	PSP	アトラス	RPG	¥5,229	09.11.12	2638
19	サモンナイトX ～Tears Crown～	DS	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	09.11.05	2624
20	バイオハザード4	PS2	カプコン	ACT	¥3,140	05.12.01	2612
21	ペルソナ	PSP	アトラス	RPG	¥5,229	09.04.29	2598
22	マクロスアルティメットフロンティア	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	09.10.01	2543
23	ラブプラス	DS	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	2518
24	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	09.11.05	2492
25	戦場のヴァルキュリア	PS3	セガ	S・RPG	¥3,990	09.03.05	2452
26	428 ～封鎖された渋谷で～	PSP	スパイク	AVG	¥7,140	09.09.03	2333
27	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	PSP	フロム・ソフトウェア	ACT	¥3,990	09.11.19	2291
28	INFAMOUS ～悪名高き男～	PS3	SCE	ACT	¥5,980	09.11.05	2039
29	Wii Sports Resort	Wii	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	1863
30	アンデッドナイツ	PSP	テクモ	ACT	¥5,040	09.10.15	1579

Market VS Readers やっぱりRPGは、コアなゲームファンには強いんですね

今回は、予想通りというかあれなのですが、ゲームソフト売り上げランキングと読者購入ランキングに大きな違いが出ました。売り上げランキングで20万本を超えた上位4タイトル『ウイイレ2010』『レイトン教授と魔神の笛』『トモダチコレクション』『Wii Fit Plus』ですが、読者購入ランキングではベスト10にも入っていません。11月は、コアなゲームファン的にはあまり期待作の発売がないかもなぁと思っていたので、この結果は予想どおりなわけです。あ、でも、『トモダチコレクション』はおもしろいですよ、コアなゲームファンが遊んでも(しっかり向きあえば……という前提つきですが)。まだプレイしたことがないという方は、ぜひぜひ試してみてください。さらに、Wiiの似顔絵チャンネルからどんどんMiiをダウンロードしてください。それをはじめると、ヤバイですw

さて、一方の読者購入ランキングですが、上位10タイトルのうち、RPG以外のタイトルは『グランツーリスモ』とPS3版『ベヨネッタ』のみという偏った結果になりました。いやいや、やっぱりRPGは手堅い人気ジャンルなんですね！　ということと同時に、これもまた、いわゆる「無風状態」を反映した結果なのだろうとも感じますが(なんだか無駄に長い一文だな)、『光の4戦士』『FFCC クリスタルベアラー』といった、電撃ゲームスでプッシュし続けてきたタイトルが5位、6位に入っているのは、編集部としてはうれしいかぎりです。『サガ2』も10位に入っています。そんななかでも『光の4戦士』はかなり長く遊べるタイトルですから、まだプレイしていないという方は、この年末年始がいいきっかけになるような気もします。移動中にちくちくプレイするには最適のタイトルです。あ、でも、その参考に電撃ゲームスをぜひ！　とは書きづらいなぁ。この雑誌、持ち運ぶには大きすぎて重すぎる……orz　また、RPGといえば『ペルソナ』『真・女神転生』関連タイトルが3タイトルランクインしているのも印象的でした。複数タイトルのランクインは『FF』関連の2タイトルとこれだけですから、いかにこの『ペルソナ』『真・女神転生』というコンセプトが高い支持を集めているかがうかがえます。実際、ついさっきも編集部で『ペルソナ3ポータブル』をプレイしているヤツがいましたからね、校了中のクソ忙しい時に、趣味でw　これまた携帯ゲーム機のタイトルなので、この年末年始におすすめできます……って、今回、こればっかりだなw

最後に、個人的に毎号注目している『MH3(トライ)』。今回第11位で、前号から1つしか順位を下げていません。やっぱり根強いです。(株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一)

読者の声　『ポケットモンスター　ハートゴールド』：GB版は『銀』をプレイしたので、今回は『金』(ハートゴールド)を買いました。音楽のアレンジが今風になっていて燃えます（29歳、男性）『レフト4デッド2』：またゾンビ祭りがやってきた……（24歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

これまで「期待のソフト」1位を独走していた『ファイナルファンタジーXIII』。最後もブッチギリでした。

読者人気ランキング

設問　最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	ペルソナ3 ポータブル	PSP	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	13789 Point
2	テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	10866 Point
3	ポケットモンスター　ソウルシルバー	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	8913 Point
4	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	08.10.30	6873 Point
5	BAYONETTA（ベヨネッタ）	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	6521 Point
6	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	5478 Point
7	Forza Motorsport 3	Xbox 360	マイクロソフト	RCG	¥7,140	09.10.22	4981 Point
8	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.10.29	4618 Point
9	鉄拳6	PS3	バンダイナムコゲームス	FTG	¥8,379	09.10.29	4136 Point
10	グランツーリスモ	PSP	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	3988 Point
11	ポケットモンスター　ハートゴールド	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	3741 Point
12	スーパーロボット大戦NEO	Wii	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥8,379	09.10.29	3289 Point
13	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	PS2	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,090	08.01.31	2757 Point
14	428 〜封鎖された渋谷で〜	PSP	スパイク	AVG	¥5,040	09.09.17	2503 Point
15	428 〜封鎖された渋谷で〜	Wii	セガ	AVG	¥7,140	08.12.04	2795 Point
16	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	PSP	フロム・ソフトウェア	ACT	¥3,990	09.11.19	2234 Point
17	INFAMOUS 〜悪名高き男〜	PS3	SCE	ACT	¥5,980	09.11.05	1987 Point
18	キングダム ハーツ II	PS2	スクウェア・エニックス	RPG	¥7,770	05.12.22	1648 Point
19	レフト4デッド2	Xbox 360	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	09.11.19	1623 Point
20	シュタインズ・ゲート	Xbox 360	5pb.	AVG	¥7,140	09.10.15	1581 Point

期待のソフトランキング

設問　これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	49846 Point
2	キングダムハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	15317 Point
3	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	09.12.17	10789 Point
4	ドラゴンクエストIV 幻の大地	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	10.01.28	8871 Point
5	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	8547 Point
6	エンド オブ エタニティ	PS3	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	7881 Point
7	ゼルダの伝説 大地の汽笛	DS	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	7553 Point
8	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥8,190	10.02.04	7314 Point
9	グランツーリスモ5	PS3	SCE	RCG	価格未定	2010年3月発売予定	5247 Point
10	エストポリス	DS	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥5,980	10.02.25	4578 Point
11	リトルバスターズ! Converted Edition	PS2	プロトタイプ	AVG	¥6,720	09.12.24	4332 Point
12	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	10.01.28	4289 Point
13	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	4039 Point
14	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.03.18	3846 Point
15	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	PSP	セガ	S・RPG	¥6,090	10.01.21	3789 Point
16	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	DS	アルケミスト	AVG	¥5,040	10.02.25	3433 Point
17	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	DS	ガスト	RPG	¥5,040	09.12.22	2978 Point
18	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	DS	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	10.02.25	2671 Point
19	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2010年発売予定	2153 Point
20	バイオハザード5 オルタナティブエディション	PS3	カプコン	A・AVG	¥4,990	10.02.18	1879 Point

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングへは、アンケートハガキ(P.226)からお答え下さい。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書き下さい。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス　games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声　『シュタインズ・ゲート』：電撃ゲームスの読者購入ランキングでランクインしているのに感動。最近のAVGでは傑作なのでぜひプレイしてみて欲しい（26歳、男性）、さすが、電撃の読者はわかっていると言わざるを得ない（30歳、男性）



いまだにレビューがわからない
電撃ゲームスREVIEW

新型ゲーム雑誌のレビューコーナーは、前号と同じVer.2.1でお届けします！　まだまだ、ルーキーレビュアーへのご意見、ご感想をお待ちしております。

今月のレビュータイトル

- テイルズ オブ グレイセス(Wii)
- アサシン クリードⅡ(PS3／Xbox 360)
- 極限脱出 9時間9人9の扉(DS)
- ダライアス バースト(PSP)
- リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士(DS)
- ゼルダの伝説 大地の汽笛(DS)
- ウイニングイレブン プレーメーカー 2010(Wii)

編集長おしょうの『このレビューに注目！』



年末です！　ゲームラッシュです！　うーん……ページが足りん!!

編集長おしょう

1週間前ですがメリークリスマス！　クリスマス当日もゲームをプレイしてるんじゃないかと思われるおしょうです。さて、年末ということで注目のタイトルがバンバン登場しているのですが、全部をレビューできてないのが残念なかぎり……。ひとまず今回の7タイトルのなかから気になるものをチェックしていきます。なお『ファイナルファンタジーXIII』に関しては、巻頭の100ページ特集でたっぷりインプレッションを掲載していますので、そちらをぜひ！

1 テイルズ オブ グレイセス

今回の「今号の1本」の担当は、ルーキーレビュアー……ではなく『テイルズ オブ』シリーズ好きとして編集部で右にも左にも出る者がいないライター・れいちんです。今回はぜひ、シリーズのファンから見て『TOG』はどうなのか？　を書いてもらおうと考え、彼女に頼みました……が！　れいちん、もうちょいおちつけ（笑）。とまぁ、冷静に分析したレビューという感じではなく、思い入れを語ったレビューではあるものの、ほかの『テイルズ オブ』シリーズ好きライターも、本作については「物語がおもしろい！」と語っており、ストーリーの魅力はお墨付きと言ってもいいかもしれません。あとはシステムやインターフェイス部分、ミニゲーム「かめにんマーチャント！」の部分に触れてもらいたかったかも。シリーズ未体験の人の意見も、ぜひ聞いてみたいですな。

2 アサシン クリードⅡ

ん～、この2人のレビュー内容なら、もっと点数は高くていいのでは？　これはほかのレビューにもいえることですが、レビューの内容と、併記してある点数のリンクに違和感を覚えることがたびたびあります。感覚的に決めているのかもしれませんが、だったらその点をつけるに至った感覚をきちんと文章化すべきではないかと。ただ、だからといってムリヤリ粗探しするようなことをしても本末転倒なわけですが。うーむ。あとはアクションゲームだけに、クリアしたうえで感じた難易度なども記載してほしかったところです。

3 極限脱出 9時間9人9の扉

AVGの場合、魅力の最大のポイントとなるのがシナリオであることが多く、そうなるとネタバレの関係上、あまり詳細な解説ができないのが、記事やレビューのツライところであります。でも、難しいとは思いますが、そのニュアンスだけでももうちょい突っ込んで解説してほしかった気がします。直接的に内容を羅列するのではなく、文章表現のニュアンスでプレイした感覚を読者に伝えるというのが、レビューの醍醐味の1つだと思うのですよ。余談ですが、2人が文章内で触れているギャグや下ネタがどういうものかが気になる（笑）。

4 ゼルダの伝説 大地の汽笛

オイラがプレイして感動したものの1つ・大地の笛関連の要素が入っていなーい！　たしかに今回はリンクとゼルダ姫の2人による協力アクション、そして汽車が最大のポイントではありますが、ほかにも大地の笛とか4人対戦とか、興味深いポイントがイロイロあります。せめてどちらかのレビュアーにはそのへんも触れてほしかった。

今号の1本



◀人気RPG『テイルズ オブ』シリーズの最新作で、キャラクターデザインはいのまたむつみ氏が担当。主人公たちの幼少期から始まる物語や、よりアクション性に磨きがかかったバトルシステムなど、画期的な試みが満載。

テイルズ オブ グレイセス

Wii ●バンダイナムコゲームス　●RPG（守る強さを知るRPG）●¥7,329（税込）（記事はP.154）　発売中（12月10日発売）

自他ともに認める『テイルズ オブ』シリーズ大好きっ子・れいちんです。新作が出るたびに、鼻息荒く「今回の『テイルズ オブ』も最高!!」と言っていますが、そんな私でもやっぱりシリーズのなかでとくにお気に入りの作品があるのです。といっても、順位をつけるのはすごく難しいんですけどね。で、この『テイルズ オブ グレイセス（以下TOG）』。30時間強のプレイでまだクリアできていないんですけど、早くもトップ3圏内に入りました！　マジパねぇっす!!

まず、キャラクターの描き方が素晴らしい！　物語は主人公のアスベルが11歳のときからスタートし、彼を中心に気弱な弟のヒューバートや幼なじみのシェリア、ウィンドル王国の王子リチャード、そして不思議な少女ソフィのエピソードが綴られていきます。この幼少期の出来事があるからこそ、青年期に突入してからの人間関係や、それぞれの想いが胸にクルのです。もどかしかったり、切なかったりウルウルしたり……私の五感は揺さぶられっぱなし！　ゲームをプレイする前は天才技術者のパスカルに注目していましたが、今はもうヒロインのソフィのカワユスさにメロメロ♥　ソフィに限らず、キャラクターの微妙な表情やしぐさが実に丁寧に描かれていて、そこも見どころのひとつです。ほんとに、キャラクターについて語れと言われれば延々としゃべっていられるくらい、みんながみんな個性的（月並みな言葉だけど）でステキなんですよ。夢中になること間違いナシですって♥

あと、「魅力的なキャラ」と並ぶ『テイルズ オブ』シリーズの代名詞である「バトル」ですが、むちゃくちゃ進化しています！　「スタイルシフト リニアモーションバトルシステム」という、えらい長いシステム名なんですが、とにかくこれまでの作品を上回る爽快さ！　詳しいシステム説明は攻略記事を見てもらうとして、ここでは気持ちいいポイントを挙げます。それは、剣術や打撃などの多彩な技とド派手なエフェクト。私のようなヘボゲーマーでもフィーリングで操作して、超絶な爽快感を得られるのがスゴイ。「あれっ？　私ってゲームうまくね？」と、錯覚できちゃうんです。もちろん、ACTが得意な人はもっと違う次元で絶頂感を味わっているんでしょうが……。この「初心者からゲーマーまで楽しめる」というシリーズ伝統のバトルは、まさに神のバランスによって成り立っていると思います。それは、バトル以外のシステム面もしかりですけど。「称号」や「グルーヴィーチャット」といったさまざまなシステムがてんこ盛りで、全部楽しもうとすると100時間はかかる勢いです。でも、ぶっちゃけスルーして物語を進めることも可能。それぞれのスタイルで『TOG』の極上のストーリーを味わって欲しいものです。ちなみに、クラシックコントローラでのプレイがオススメ！　この年末、いろいろなソフトが発売されますが、そのなかで『TOG』を選んだアナタは勝ち組ですっ！　（れいちん）

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。また、ハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスREVIEW」では読者のみなさんのご意見やレビューを掲載していきます。募集するのは2つ。あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビューが1つ。そして2つ目は、ルーキーレビュアーに対してや、このコーナー自体に対するご意見やご感想の募集になります。Vol.5で掲載されるのは12月上旬くらいまでにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひご応募ください！

募集1 読者レビュー

2009年4月以降に発売されたゲームについてのレビューを募集します。必ず対象のゲームソフトのタイトルと機種を明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお送りください。内容については、そのタイトルに関することであれば自由ですが、文章の表現については掲載時に修正させていただく場合もありますのでご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログでの掲載になる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言！

「電撃ゲームスREVIEW」レビュアーについてのご意見を募集します。各レビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」というご感想、ご意見等を、電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記の上、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいてもOKです（笑）　文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を修正させていただく場合がございます。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、下記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、下記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで

▽メールアドレス
games-review@ml.asciimw.jp

レビュアー A班

レビュータイトル

- アサシン クリードII
- 極限脱出 9時間9人9の扉
- ダライアス バースト



リチョーよしみ

●年齢：20代前半　●出身地：東京都
●性別：女　●好きな伊能忠敬：特になし

『アサシン クリードII』の舞台でもあるイタリアのルネッサンス期は、地理学上でも大きな発展があった時代です。プトレマイオスを例にとるまでもなく、古来から人類は地図を作り続けてきました。タモリとか地図好きの人も結構いますよね。何が言いたいかというと、私は伊能忠敬にあんまり興味がないってことです……。



ユート

●年齢：20代中盤　●出身地：大阪府
●性別：♂　●好きな伊能忠敬：サンタクロース風

シングルベルヒャッホー！　クリスマスなんて……クリスマスなんて……っ!!　さて、お題いきますか。オイラが好きな伊能忠敬はズバリ「サンタクロース風」。毎年クリスマスには世界各国の家を回って、プレゼントを置いて行ってるわけですよ。地図作ったわけやから、地理も完璧やろうし。ギブミープレゼント！

アサシン クリードII

PS3 / Xbox360
●ユービーアイソフト
●ACT　●¥7,329（税込）
（記事はP.164）

発売中（12月3日発売）



◀15世紀末イタリアを舞台に元貴族であるエツィオが裏社会に復讐するためアサシンの道を歩む。

リチョーよしみ　85

クリア▶○　プレイ時間▶18時間

気づけば私も一流のアサシンに

操作に慣れるまでは「どのへんがアサシン……？」と思うくらい、敵に発見されては逃げ回り、全然振り切ることができず、最終的にはガチンコ勝負していました。そのぶん、さまざまな訓練を経て操作が上達したことで、アサシンらしい動きができるようになったときには、主人公・エツィオへの感情移入っぷりは相当なもの。倒すのに手間取る兵士も、気づかれる前にこっそり近づけば一撃で暗殺できちゃいます。そして何より、緻密に作りこまれた中世イタリアの街を「フリーラン」で縦横無尽に駆け回るのが気持ち良すぎます。街の各所には宝箱があったり、届け物などの頼みごとをしてくる人がいたりするので、いろんな目的を持ちつつ探索できます。前作をプレイしていなかったので、最初は世界観やストーリーに戸惑うこともありましたが、最終的にはバッチリ楽しめました。

ユート　90

クリア▶○　プレイ時間▶18時間

アクションが最高に気持ちイイ！

本シリーズを初プレイするということもあり、最初は移動にすら四苦八苦。どうすれば「壁登り」ができるか理解するまでに少し時間がかかりましたが、それがわかったあとはプレイ感が一転！　壁をよじ登り「フリーラン」で屋根から屋根を自由に飛び回る爽快感にハマりました。細い足場に飛び移る場合でも多少のズレなら落ちずにすむので、操作がヘタなオイラでも楽しめたしね。そして一番の楽しみ"暗殺"では、敵だけでなく一般人まで暗殺できる自由度は海外作品らしさが感じられますね。物語の進行に応じて武器の種類が増え、2人同時に刺したり、飛び道具を用いた暗殺ができるのも楽しかったな。移動とは違い、基本は近づいてボタンを押すだけのお手軽操作な点も○。またメニュー画面で見られる「ターゲット相関図」や「データベース」では、キャラクター同士の関係性やさまざまな事情が確かめられて勉強になりました。

極限脱出 9時間9人9の扉

DS
●スパイク
●AVG　●¥5,040（税込）
（記事はP.194）

発売中（12月10日発売）



◀生死をかけたゲーム「ノナリーゲーム」に参加させられた9人が密室の謎を解き、脱出を目指すAVG。

リチョーよしみ　80

クリア▶○　プレイ時間▶18時間

9時間……では終わらない！

9時間後には死亡、という極限状態で展開されるドラマは、緊迫感十分。脱出路を探すなか、徐々にキャラクター達の背景や性格がわかってくる物語構成にはひたすら感心しました。ただ、時々挿入されるギャグと下ネタが、やや過剰気味だったような気がしますけれども……。「脱出パート」では、気になる場所をタッチしたり、アイテムを組み合わせたりと、スタンダードな謎解きが要求されます。一緒にいる仲間がヒントを出してくれるので、解けずに進めないということはなかったです。キャラクターが手を振ったり頭を抱えたりとよく動くのは見ていて楽しいですね。1度クリアしただけではストーリーの全貌がまったくわからないので、周回プレイは必須です。セーブデータが1つしか保存できないけれど、物語の真相が気になって眠れなかったので、1～2回クリアしてもすぐに、最初からプレイしてました。

ユート　95

クリア▶○　プレイ時間▶18時間

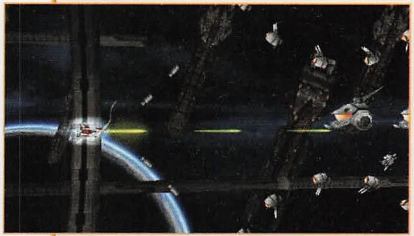
2009年最高クラスのタイトル！

人気イラストレーターの西村キヌさんがキャラクターデザインを手掛けている時点で「買う！」って人もいるのでは!?　なにげにオイラもそういった人間ですが、本作の魅力はそれだけにあらず！　まず本作のメイン「脱出パート」での謎解きは、本格的な内容がギッシリ。部屋に散らばる"ヒント"を見つけ出し、それらをうまく使って脱出を目指す過程はかなり楽しい。ちなみに物語上では9時間という制限が設けられていますが、実際には制限時間はなく、難しい問題でも何度も挑戦すればキャラクターが助言してくれる、といった手助けが入る配慮がうれしいですね。そして「ノベルパート」では、「ノナリーゲーム」で繰り広げられる謎を解明していくことになります。緊迫感のあるドキドキな物語が展開されるのですが、別の意味でドキドキできる下ネタやギャグも個人的にはツボでした。

ダライアス バースト

PSP
●タイトー
●STG　●¥5,040（税込）

12/24発売



◀STG『ダライアス』シリーズの新作が12年ぶりに登場。巨大戦艦ボスなどおなじみの要素も健在。

リチョーよしみ　75

クリア▶○　プレイ時間▶8時間

遊び方によってモードを選べる

お魚みたいなデザインの敵がかわいいSTG。軌道エレベータや宇宙、隕石群といった背景のグラフィックもとってもキレイです。難易度を「イージー」でプレイしたところ、私のような初心者でも頑張ればノーコンティニューでクリアできました。弾幕の激しい場面も多々あり、苛烈な攻撃を紙一重で避けられたときの快感はかなりのものです。特定のゾーンだけを選んで遊ぶことのできる「ミッションモード」は、敵の攻撃パターンを覚えるのに非常に便利であると同時に、得意なボスだけ何度も倒していい気分にもなれます。ショットの種類を自由に切り替えられる「バーストモード」では、アイテムを取らなくても、常にショットレベルが高い状態でプレイできるので、大量の敵を倒す爽快感がいつでも味わえます。難易度が高めでコンティニューができませんが、どこまで進められるか、腕試しするにはもってこいですね。

ユート　80

クリア▶○　プレイ時間▶10時間

宇宙の"海"を突っ切ろう！

『Gダライアス』以来、約10年ぶりにプレイする本シリーズ。目の前に広がるポリゴン画面に、なんだか懐かしさを感じます！　『ダライアス』シリーズおなじみの水棲生物の姿を模した敵も登場し、そのインパクトは本作でも健在！　ハリセンボンやクジラ、オニオコゼっぽい姿の巨大戦艦が画面狭しと襲いかかってきます。避けるのが困難な勢いで張り巡らされる敵からの弾幕や巨体を生かした突撃など、難易度「ノーマル」でもかなりやりごたえがありますよ！　硬派なSTGファンは満足できるデキだと思いますし、コンティニュー回数が無制限なので、あまりSTGをプレイしたことがない方でも自分のペースで楽しめるハズです。ちなみにオイラはSTGが好きだけどヘタッピなので難しく感じたけど、敵をすべて見たくて全部のゾーンをクリアしました。テクノ調やケルト風の音楽の波に溺れることもできましたしね！

» リチョーよしみに一言

『アサシン クリードII』については、ACTとしての魅力が一番注目すべき点なのは確かですが、ストーリー的な魅力にももうちょい言及してほしかったかなー。これは『9時間9人9の扉』もそうですが。ちなみに特化したジャンルであるSTGのレビューは、やっぱり感覚的なものに終始しがちで難しいですな。とはいえレビューというよりも紹介記事的なニュアンスになっているのが、ちと気になるところ。

» ユートに一言

前ページでも述べましたが、思い入れがうかがえる『9時間9人9の扉』はともかく、ほかの2タイトルの採点の基準が「？」という感じ。あと『アサシン クリードII』では武器や防具の購入といった新要素が、どのようにゲーム性に影響を与えているのかにもぜひ触れてほしかったです。あ、あと「街への投資」などといったやり込み要素や、インターフェイスについても……。

レビュータイトル
レビュアー B班

- リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士
- ゼルダの伝説 大地の汽笛
- ウイニングイレブン プレーメーカー 2010



N

- 年齢：23　● 出身地：東京都
- 性別：女　● 好きな伊能忠敬：伊能忠敬の銅像

男は40過ぎてからが華だと信じて疑いません！　Nです。みなさんいかがお過ごしでしょうか。そんなわけで私は伊能忠敬像が大好き。口を一文字に引き結び、キリリと正面を見据える姿に背筋がピンと伸びる思いです。江戸時代にゼロコンマ1パーセントの誤差で地球の外周を推測した、驚異の神経質さに乾杯!!



ツヅライ

- 年齢：25　● 出身地：東京
- 性別：男　● 好きな伊能忠敬：負けず嫌いな伊能忠敬

冬といえばコタツにミカン。あの絶妙なコンビネーションは最高です！　今回のお題ですが、負けず嫌いな伊能忠敬さんっていいですよね！　師匠にダメ出しくらって悔しくて、かの有名な測量の旅に出たお茶目な忠敬さん。でもやっぱり日本の歴史に残るほど偉大なことをした人……これってギャップ萌え!?

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士

DS

- ガスト
- RPG　● ￥5,040（税込）

（記事はP.124）

12/22 発売



◀今作では新要素「行商」システムが追加され、世界各地を巡り、材料の仕入れや商売が可能となった。

N：85

クリア ▶ ○ | プレイ時間 ▶ 18時間

馬車に乗ってほのぼの行商

『アトリエ』シリーズの大ファンであるNとしては非常に楽しみにしていた本作。馬車移動による行商もサクサクと進められ、各フィールドでの採取行動もスムーズに行うことができました。個性的なキャラクターたちとのイベントも豊富で楽しめました。しかし、なんの前触れもなくイベントが発生するのですが、馬車による移動中の早送りと会話のスキップボタンが同じだったため、イベントの冒頭をすっ飛ばしてしまうことがよくありました。調合システムはシンプルで材料の品質も落ちず、馬車に材料を積み込んで移動できるので、出先でも作りたいものを簡単に調合できる手軽さは○。行商システムは思った以上に本格的。「うわさ」や「季節」による価格変動があり、さらに「かわいい」などのアイテムの特徴が重要になってくるので、何も考えずに取引しているだけではまったくお金がたまらないゲームバランスもよかったです。

ツヅライ：70

クリア ▶ ○ | プレイ時間 ▶ 10時間

錬金術と行商で経済を学ぶ!?

街から街へ行商し、高く売れるアイテムや武器などを売却してお金を稼いだり、妖精が出すクエストをクリアする、各キャラクターの好感度を上げるなど、やることは多い。しかし、街への移動や、フィールドでの採取中にも日数はカウントされていくため、中途半端に過ごしているとあっという間にエンディングになります。また、クリアしたときのお金やアイテムなどは2周目以降にも持ち越せるので、周回プレイする際には嬉しい限り。各フィールド内で発生する戦闘は、シンプルなものでテンポも良好、ストレスなくできるのは○。ただ、後半は味方の攻撃が強力なため、まとめて敵を倒していくパターンが多くなり戦闘がマンネリ化したり、弱体魔法などの出番も少なくなるのは惜しい。お金稼ぎにおいては「錬金術」で作れるアイテムよりも、採取した材料を売ったほうが効率がよかったりするのは御愛嬌みたい。

ゼルダの伝説 大地の汽笛

DS

- 任天堂
- A・AVG　● ￥4,800（税込）

（記事はP.128）

12/23 発売



◀大人気A・AVGの最新作。機関士見習いのリンクとハイラル王国のゼルダ姫との冒険が描かれる。

N：85

クリア ▶ × | プレイ時間 ▶ 10時間

ゼルダ姫と一緒に冒険だ！

上品なようで傲慢な上、自分勝手なゼルダ姫の性格が、ともに冒険していくうちに少しずつかわいくなっていく喜びを、ぜひとも体験してもらいたいですね！　私は『夢幻の砂時計』をプレイ済みなので、タッチペンを使った操作はバッチリでした。今までと比べてダンジョンの難易度が上がっているのか、謎解きの歯ごたえは結構なもの。そして「神の塔」限定とはいえ、ゼルダ姫が一緒に戦ってくれるのには驚きました。ゼルダ姫の魂が入り込んだ「ファントム」が、デカイ図体で可愛らしい動作をするのがほほえましいです。タッチペンを使った動作指示も難しくなく、ゼルダ姫と協力して行う謎解きや敵との戦闘もやりごたえがあって◎。今作では汽車を運転することができ、パーツを自由に選べるのが嬉しいですね。移動手段としては時間もかかるし、面倒な部分もありますが、運転自体がミニゲームみたいなので楽しかったです。

ツヅライ：90

クリア ▶ ○ | プレイ時間 ▶ 29時間

物語や謎解きに時間を忘れる！

『ゼルダの伝説』シリーズは『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』以来ですが、システムや世界観にもすぐになじめました。操作は、ほぼすべてタッチペンで行われるため、慣れていないプレイヤーは少し戸惑うかも。斬る、投げる、よけるなどを駆使して敵を倒したり、自分の思い通りに操作できるようになると気持ちいい！　リンクとゼルダ姫のコミカルな掛け合いや「ゼルダ姫の体を取り戻すために戦う」といった味のあるストーリーにグイグイのめり込んでしまいました。また、シリーズのキモである謎解きはどれも骨のあるものばかり。ちょっとした閃きによって解けたときの快感はたまらない！　あと、各地を冒険するために忘れてはならないのが汽車。操作はミニゲーム感覚で楽しいのですが、移動に時間がかかるのが気になるところ。ワープや近道などはあるけど、もう少しテンポよく進めたいかも。

ウイニングイレブン プレーメーカー 2010

Wii

- KONAMI
- SPG　● ￥6,980（税込）

発売中（12月10日発売）



◀人気SPG最新作が登場。Wii版には、Miiでオリジナルチームを作る「マイチーム」モードを収録。

N：75

クリア ▶ ー | プレイ時間 ▶ 9時間

ゴールを決める喜びを初体験！

チュートリアルがとても親切で、サッカーの知識がない私でも楽しめました。しかし、パスやシュートの操作方法だけでも複数あるので、試合になると混乱して上手く操作できず、あっけなくゴールを奪われることもしばしば。クラシックコントローラを使っての操作方法と、Wiiリモコン＋ヌンチャクを使った新しい操作方法が選べるので後者を選択したのですが、ボールを持っている選手を操作しつつ、他の選手に指示を出すのは至難の業でした。ドリブルしながら他の選手をゴール前に走らせ、パスをつないでシュート！　なんて芸当がそう上手くいくはずもなく、敵にボールを奪われるばかり。しかし思い通りにパスがつながり、シュートが決まったときの喜びは格別！　選手の育成やチーム運営などは自由度が高く、自分だけのチームを作り上げ、試合で勝ち上がっていく喜びが、ゲームを進めるごとに深まっていきました。

ツヅライ：80

クリア ▶ ー | プレイ時間 ▶ 13時間

よりリアルにサッカーらしく！

3種類のうち、使用するコントローラによって、異なるプレイ感覚を味わえるサッカーゲーム。個人的には、Wiiリモコンとヌンチャクを使用する“プレーメーカースタイル”でのプレイが、とても熱くなります！　操作は複雑なので、少し困惑しますが、ゲーム開始時のチュートリアルで基本的な操作方法は教えてくれます。それでも思うように操作できず、ひたすら「トレーニング」で練習しました。『ウイイレ』シリーズおなじみの「チャンピオンズロード」や「マスターリーグ」モードもあり、チームや選手の育成が楽しめます。自分だけの最強チームを作ることが楽しく、やり込みにも熱が入ってしまいました。また、選手の短期的な疲労を再現した新要素「プレーエネルギー」はリアルに近い疲労感は再現されていますが、力差のあるチームとでは若干デメリットの部分が大きいので、一長一短に感じました。

» Nに一言

『アトリエ』シリーズファンとしては、ちょこっとはキャラクターの魅力も語ってほしかったかなー。『ウイニングイレブン』については、せっかくならWiiリモコン＋ヌンチャク操作だけでなく、ほかのコントローラでの操作感もあわせてレポートしてもらったほうがよかったかも。リモコン操作が注目点とはいえ、多機種でも人気のシリーズだけに、クラシックコントローラでの操作を選ぶ人も多いだろうしね。

» ツヅライに一言

『ゼルダの伝説 大地の汽笛』の汽車については、テンポの部分に言及しているものの、パーツとか路線とかいろいろな要素が絡んでいるので、そのへんをあまり突っ込んでないのが少し不満。あと前述した大地の笛の要素とかもね。『ウイニングイレブン』についてはシリーズ経験の有無と、その比較があまりハッキリ記載されてなかったので、そのへんも気になりました。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.226の読者アンケートを記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	17日	アンパンマンとあそぼ あいうえお教室DX	アガツマ・エンタテインメント	¥4410/ETC	
2	17日	Dear Girl~Stories~ 響 響特訓大作戦!	アスキー・メディアワークス	¥5040/AVG	
3	17日	Dear Girl~Stories~ 響 響特訓大作戦! 限定版	アスキー・メディアワークス	¥7140/AVG	
4	17日	ブーペガール DS	アルヴィオン	¥5600/ETC	
5	17日	交渉人DS	アルファ・ユニット	¥5040/AVG	
6	17日	ジュエルペット ~魔法のDS キラピカリーン☆~	エム・ティー・オー	¥5040/ETC	
7	17日	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥4980/RCG	
8	17日	ペン1グランプリ ペンギンの問題スペシャル	KONAMI	¥3990/ACT	
9	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦	タカラトミー	¥5040/SLG	
10	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦 限定プレミアムBOX	タカラトミー	¥6279/SLG	
11	17日	DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!	ハドソン	¥5040/SPG	
12	17日	ミニ四駆DS	ロケットカンパニー	¥5040/SLG	
13	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	ガスト	¥5040/RPG	124・345
14	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士 限定版	ガスト	¥7140/RPG	124・345
15	23日	ひぐらしのなく頃に絆 一・二巻パック	アルケミスト	¥6090/AVG	
16	23日	冬のソナタDS	ディースリー・パブリッシャー	¥5229/ETC	
17	23日	冬のソナタDS 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7329/ETC	
18	23日	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	¥4800/ACT	128・345
19	24日	南国育ちDS	コムシード	¥5040/ETC	
20	24日	PostPetDS 夢見るモモと不思議なペン	マーベラスエンターテイメント	¥5040/ETC	
21	24日	コロぱた	ラックプラス	¥5040/ACT	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
22	2009年	デトロイト・メタル・シティDS~デス・シャウト~	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
23	冬	ペットショップ物語DS2	タイトー	¥5040/AVG	

2010年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
24	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥5040/STG	
25	14日	高橋書店監修 最頻出! SPIパーフェクト問題集DS 2011年度版	元気	¥3129/ETC	
26	14日	ラストウィンドウ 真夜中の約束	任天堂	¥4800/AVG	321
27	14日	マル合格資格奪取! ITパスポート試験 基本情報技術者試験 応用情報技術者試験	メディアファイブ	¥4800/ETC	
28	21日	真・戦国天下統一 ~群雄たちの争乱~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	308
29	21日	戦国時代 Vol.1 主君伝	タスケ	¥2940/SLG	
30	21日	戦国時代 Vol.2 軍師伝	タスケ	¥2940/SLG	
31	21日	戦国時代 Vol.3 猛将伝	タスケ	¥2940/SLG	
32	28日	DS陰山メソッド まる×まる社会科	小学館	¥3990/ETC	
33	28日	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス	¥5980/RPG	290
34	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス	ブロッコリー	¥5040/AVG	
35	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス 初回限定版	ブロッコリー	¥7140/AVG	
36	28日	リヴリーガーデン	マーベラスエンターテイメント	¥5040/SLG	
37	28日	将棋ワールドチャンピオン 激指DS	毎日コミュニケーションズ	¥5040/TBL	
38	1月	日本フットサルリーグ公認・みんなのDSフットサル2	ジョルダン	¥4179/SPG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
39	4日	くにおくんの超熱血!大運動会	アークシステムワークス	¥4179/ETC	
40	4日	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
41	4日	山川出版社監修 詳説日本史B 新・総合トレーニングPLUS	バンダイナムコゲームス	¥4179/ETC	
42	4日	山川出版社監修 詳説世界史B 新・総合トレーニングPLUS	バンダイナムコゲームス	¥4179/ETC	
43	4日	ルパン三世 史上最大の頭脳戦	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	321
44	10日	みんなのコンビニ	タイトー	¥5040/ETC	
45	11日	クイズマジックアカデミーDS ~二つの時空石~	KONAMI	¥5250/ETC	
46	11日	テニスの王子様 もっと学園祭の王子様 -More Sweet Edition-	KONAMI	¥5250/AVG	
47	11日	ドラゴンボールDS2 突撃!レッドリボン軍	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	315
48	18日	三國志DS 3	コーエー	¥5040/SLG	
49	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス	¥4725/SLG	
50	18日	のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	321
51	18日	堕天使の甘い誘惑×快感フレーズ	フリュー	¥5040/AVG	
52	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	アルケミスト	¥5040/AVG	
53	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆 限定版BOX	アルケミスト	¥8190/AVG	
54	25日	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ	¥4980/A・AVG	
55	25日	TOEIC® TESTスーパーコーチ@DS	桐原書店	¥3990/ETC	
56	25日	クッキンアイドル アイ!マイ!まいん! ゲームでひらめき! キラメキ! クッキング	KONAMI	¥5250/ETC	
57	25日	現代大戦略DS~一触即発・軍事バランス崩壊~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	321
58	25日	WiZmans World (ワイズマンズワールド)	ジャレコ	¥5229/RPG	317
59	25日	エストポリス	スクウェア・エニックス	¥5980/A・RPG	240
60	25日	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク	¥6090/RPG	321
61	25日	行列のできる法律相談所	バンダイナムコゲームス	¥5229/ETC	
62	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス	¥6279/RPG	
63	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ LIMITED EDITION -リミテッドエディション-	バンダイナムコゲームス	¥9429/RPG	
64	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period	ブロッコリー	¥5040/AVG	
65	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period 初回限定版	ブロッコリー	¥9240/AVG	
66	25日	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	¥5040/SLG	
67	2月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]☆ヤマトナデシコ	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	

2010年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
68	11日	RPGツクールDS	エンターブレイン	¥5460/ETC	319
69	11日	フォニックスでみにつくえいご	マイスターヒーロー	¥5040/ETC	
70	18日	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ! カスカベ忍者隊!	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	
71	18日	薄桜鬼DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
72	18日	薄桜鬼DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
73	3月	プロレス検定DS	プレンティー	価格未定/ETC	

2010年4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
74	1日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040/AVG	
75	4月	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	ドラス	¥4410/ACT	

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
76	春	東京トワイライトバスターズ ~禁断の生贄帝都地獄変~	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/AVG	
77	春	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
78	春	ローラーエンジェルス ~パシャッと大作戦~	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ACT	
79	春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2010年秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
80	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定/AVG	314

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
81	2010年	大神伝 ~小さき太陽~	カプコン	価格未定/A・AVG	309
82	2010年	ゴースト トリック	カプコン	価格未定/AVG	298
83	2010年	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story(仮)	KONAMI	価格未定/SLG	
84	2010年	HUDSON×GReeeeN(仮)	ハドソン	価格未定/ETC	
85	2010年	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
86	2010年	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
87	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG	
88	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG	
89	2010年	キャプテン翼 激闘の軌跡	KONAMI	価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
90	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/ACT	
91	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
92	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/RCG	
93	発売日未定	生徒会の一存(仮)	角川書店	価格未定/未定	
94	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG	
95	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990/AVG	
96	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990/AVG	
97	発売日未定	クイズゲームDS(仮)	ジャレコ	価格未定/PZG	
98	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定/SPG	
99	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
100	発売日未定	黄金の太陽DS(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
101	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定/SLG	
102	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
103	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG	
104	発売日未定	どうぶつ島のチョビぐるみ3(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/A・AVG	
105	発売日未定	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	
106	発売日未定	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	

Wii

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
107	17日	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥6090/RCG	
108	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥6090/RCG	
109	17日	NHK紅白クイズ合戦	任天堂	¥4800/ETC	
110	17日	機動戦士ガンダム MS戦線0079(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥3800/ACT	

2010年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
111	14日	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ	カプコン	¥7340/STG	276
112	14日	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥8390/STG	276
113	28日	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	カプコン	¥3990/FTG	294
114	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	KONAMI	¥5980/ACT	
115	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット 専用コントローラ同梱版	KONAMI	¥7980/ACT	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
116	10日	MADWORLD(マッドワールド)	スパイク	¥7140/ACT	
117	11日	斬撃のREGINLEIV(レギンレイヴ)	任天堂	¥6800/ACT	312
118	25日	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ	¥5040/ETC	
119	25日	大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	

2010年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
120	18日	おやこであそぼ ミッフィーのおもちゃばこ	スクウェア・エニックス	¥6090/ACT	

2010年夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
121	夏	戦国BASARA3	カプコン	価格未定/ACT	280

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
122	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス	価格未定/ACT	
123	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
124	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ACT	
125	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
126	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定/AVG	
127	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定/A・AVG	
128	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定/RPG	
129	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/未定	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

130	発売日未定	ケンサクス(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
131	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
132	発売日未定	スーパーマリオギャラクシー2(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
133	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
134	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
135	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
136	発売日未定	METROID: Other M(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
137	発売日未定	Monado: Beginning of The World(仮)	任天堂	価格未定/RPG	
138	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
139	発売日未定	影の塔	ハドソン	価格未定/A・AVG	
140	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140/ETC	
141	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190/ETC	
142	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
143	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
144	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	
145	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ACT	
146	発売日未定	レッドスティール2	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	

PlayStation Portable

12月発売予定のソフト

147	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥5040/RCG	
148	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる	GNソフトウェア	¥5460/AVG	
149	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
150	17日	雨格子の館 PORTABLE 一柳和、最初の受難 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥2800/AVG(※1)	
151	17日	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難	日本一ソフトウェア	¥5229/AVG	
152	17日	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥2800/AVG(※1)	
153	17日	ガンダムバトルユニバース(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
154	17日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V (GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
155	17日	機動戦士ガンダムSEED 連合vs. Z.A.F.T. PORTABLE (GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
156	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6090/S・RPG	304
157	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス 激闘パック	バンダイナムコゲームス	¥10290/S・RPG	304
158	17日	想い出にかわる君 ~メモリーズオフ~ 2800セレクション	5pb.	¥2940/AVG	
159	17日	想い出にかわる君 ~メモリーズオフ~ (DL版)	5pb.	¥2940/AVG(※1)	
160	17日	メモリーズオフ コンプリートBOX 2800セレクション	5pb.	¥13440/AVG	
161	17日	メモリーズオフ 2800セレクション	5pb.	¥2940/AVG	
162	17日	メモリーズオフ (DL版)	5pb.	¥2940/AVG(※1)	
163	17日	メモリーズオフ 2nd 2800セレクション	5pb.	¥2940/AVG	
164	17日	メモリーズオフ 2nd (DL版)	5pb.	¥2940/AVG(※1)	
165	17日	メモリーズオフ ~それから~ 2800セレクション	5pb.	¥2940/AVG	
166	17日	メモリーズオフ ~それから~ (DL版)	5pb.	¥2940/AVG(※1)	
167	17日	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム 2800セレクション	5pb.	¥2940/AVG	
168	17日	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム (DL版)	5pb.	¥2940/AVG(※1)	
169	17日	ダイスダイス◆ファンタジア	ブロッコリー	¥5229/TBL	
170	17日	ダイスダイス◆ファンタジア 初回限定版	ブロッコリー	¥7329/TBL	
171	23日	メタルスラッグXX	SNKプレイモア	¥5040/ACT	
172	23日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川書店	¥6090/SLG	
173	23日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター DXパック	角川書店	¥8190/SLG	
174	23日	SIMPLE 2500 シリーズ ポータブル!! Vol.13 THE 悪魔ハンターズ~エクソシスター~	ディースリー・パブリッシャー	¥2625/ACT	
175	23日	アサシンクリード ブラッドライン	ユービーアイソフト	¥5229/ACT	
176	24日	マギウステイル エタニティ ~世界樹と恋する魔法使い~	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
177	24日	マギウステイル エタニティ ~世界樹と恋する魔法使い~ 限定版	GNソフトウェア	¥9240/AVG	
178	24日	水の旋律	サイバーフロント	¥5040/AVG	
179	24日	水の旋律 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
180	24日	ダライアスバースト	タイトー	¥5040/STG	344
181	24日	ダライアスバースト (DL版)	タイトー	¥4000/STG(※1)	344
182	24日	モンスターハンターポータブル2nd G PSP the Best	カプコン	¥2100/ACT	

冬発売予定のソフト

183	冬	CR花の慶次 ~斬(仮)	AQインタラクティブ	価格未定/SLG	
184	冬	伝説の勇者の伝説 -LegendarySaga-	角川書店	価格未定/RPG	

2010年1月発売予定のソフト

185	9日	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	¥6090/RPG	114
186	9日	キングダム ハーツ バース バイ スリープ KINGDOM HEARTS EDITION	スクウェア・エニックス	¥22000/RPG	114
187	14日	剣闘士 グラディエーター ビギンズ	アクワイア	¥5040/ACT	300
188	14日	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	¥6279/FTG	
189	14日	鉄拳6 (DL版)	バンダイナムコゲームス	¥6279/FTG(※1)	
190	14日	麻雀覇王 バトルロイヤルII	毎日コミュニケーションズ	¥3990/TBL	
191	15日	BLEACH ~ソウル・カーニバル~ PSP the Best	SCE	¥2800/ACT	
192	21日	激・戦国無双 PSP the Best	コーエー	¥1575/ACT	
193	21日	真・三國無双5 Empires	コーエー	¥3990/ACT	
194	21日	本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級 ポータブル	スクウェア・エニックス	¥4800/ETC	
195	21日	本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級 ポータブル (DL版)	スクウェア・エニックス	¥3800/ETC(※1)	
196	21日	本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者 ポータブル	スクウェア・エニックス	¥6090/ETC	
197	21日	本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者 ポータブル (DL版)	スクウェア・エニックス	¥4800/ETC(※1)	
198	21日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	セガ	¥6090/S・RPG	
199	21日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 (DL版)	セガ	¥5400/S・RPG(※1)	
200	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	¥5229/FTG	
201	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES- リリカルBOX	バンダイナムコゲームス	¥13629/FTG	
202	28日	アルコバレーノ! ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
203	28日	EA BEST HITS ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥2940/RCG	
204	28日	未来日記 -13人目の日記所有者-	角川書店	¥6090/AVG	
205	28日	SILENT HILL ZERO コナミ・ザ・ベスト	KONAMI	¥2940/ACT	
206	28日	不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル	スパイク	¥5040/RPG	
207	28日	街ingメーカー3×逃走中	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/SLG	
208	28日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ~たぶる …またたび	ディンプル	¥5040/PZG	
209	28日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ~たぶる …またたび (DL版)	ディンプル	¥3990/PZG(※1)	
210	28日	アイドルマスターSP パーフェクトサン PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
211	28日	アイドルマスターSP ミッシングムーン PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
212	28日	アイドルマスターSP ワンダリングスター PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
213	28日	テイルズ オブ デスティニー2 PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/RPG	
214	28日	テイルズ オブ リバース PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/RPG	
215	28日	11eyes CrossOver	5pb.	¥5040/AVG	
216	28日	11eyes CrossOver 限定版	5pb.	¥7140/AVG	
217	28日	忍者活劇 天誅 紅 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	
218	28日	電撃のピロト ~天空の絆~	ベストメディア	¥5040/AVG	
219	1月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
220	1月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG	

2010年2月発売予定のソフト

221	4日	ポップンミュージック ポータブル	KONAMI	¥5040/SLG	
222	4日	密室のサクリファイス	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/AVG	
223	4日	GOD EATER(ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	284
224	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable	SCE	¥4980/ACT	
225	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable (DL版)	SCE	¥3800/ACT(※1)	
226	18日	ダンテズ・インフェルノ ~神曲 地獄篇~	エレクトロニック・アーツ	¥5250/ACT	317
227	18日	銀星将棋PORTABLE	シルバースタージャパン	¥5040/TBL	
228	18日	銀星将棋PORTABLE (DL版)	シルバースタージャパン	¥3990/TBL(※1)	
229	18日	100万トンのバラバラ	SCE	¥4980/ACT	
230	18日	100万トンのバラバラ (DL版)	SCE	¥3800/ACT(※1)	
231	18日	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
232	18日	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190/AVG	
233	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス	¥4725/SLG	
234	18日	クラシックダンジョン ~扶翼の魔装陣~	日本一ソフトウェア	¥5229/A・RPG	
235	18日	クラシックダンジョン ~扶翼の魔装陣~ (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/A・RPG(※1)	
236	25日	ブレイブルー ポータブル	アークシステムワークス	¥5040/FTG	
237	25日	ブレイブルー ポータブル (DL版)	アークシステムワークス	¥4500/FTG(※1)	
238	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~	アルケミスト	¥6279/AVG	
239	25日	のーふぇいと! ~only the power of will~ 限定版	アルケミスト	¥9429/AVG	
240	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
241	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
242	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/SLG	
243	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190/SLG	
244	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440/SLG	
245	25日	CROSS†CHANNEL	サイバーフロント	¥5040/AVG	
246	25日	CROSS†CHANNEL 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
247	25日	水の旋律2 ~緋の記憶~	サイバーフロント	¥5040/AVG	
248	25日	水の旋律2 ~緋の記憶~ 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
249	25日	喧嘩番長4 ~一年戦争~	スパイク	¥5229/A・AVG	
250	25日	みんなのテニス ポータブル	SCE	¥4980/SPG	
251	25日	みんなのテニス ポータブル (DL版)	SCE	¥3800/SPG(※1)	
252	25日	QIX++	タイトー	¥3980/ACT	
253	25日	QIX++ (DL版)	タイトー	¥2800/ACT(※1)	
254	25日	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	日本一ソフトウェア	¥7140/AVG	
255	25日	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル	マーベラスエンターテイメント	¥5229/ACT	
256	2月	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	角川書店	¥6090/AVG	
257	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	317

2010年3月発売予定のソフト

258	4日	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	¥5250/AVG	
259	4日	.hack//Link	バンダイナムコゲームス	¥6279/A・RPG	
260	4日	.hack//Link 絶対包囲パック	バンダイナムコゲームス	¥10479/A・RPG	
261	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥5040/AVG	
262	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
263	11日	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	¥6090/RPG	256
264	18日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	¥5229/ACT	288
265	18日	フェイト/エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279/RPG	292
266	18日	フェイト/エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479/RPG	292
267	25日	VitaminZ Revolution	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/AVG	
268	25日	VitaminZ Revolution 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/AVG	
269	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	ラッセル	¥6279/AVG	
270	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!! 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	
271	3月	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	角川書店	¥6090/AVG	
272	3月	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード	SCE	価格未定/ETC	
273	3月	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード (DL版)	SCE	価格未定/ETC	
274	3月	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	価格未定/S・RPG	
275	3月	勇者のくせになまいきだ:3D (DL版)	SCE	価格未定/S・RPG	
276	3月	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	

2010年4月発売予定のソフト

277	1日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229/ACT	318
278	1日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975/ACT	318
279	22日	イース フェルガナの誓い	日本ファルコム	¥5040/RPG	319
280	29日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	

2010年春発売予定のソフト

281	春	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
282	春	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
283	春	マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	
284	春	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	アトラス	¥6279/AVG	302
285	春	咲-Saki- Portable	アルケミスト	¥6275/TBL	
286	春	咲-Saki- Portable「roof-top」BOX	アルケミスト	¥9249/TBL	
287	春	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	価格未定/AVG	
288	春	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	日本一ソフトウェア	価格未定/AXG	
289	春	ファイト一発!充電ちゃん!! CC	ラッセル	価格未定/AVG	

2010年夏発売予定のソフト

290	夏	D.C. Girls Symphony Pocket ~ダ・カーポ~ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	

2010年冬発売予定のソフト

291	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

292	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定/RPG	296

※1:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

293	2010年	FAIRY TAIL(フェアリーテイル)(仮)	KONAMI	価格未定/ACT	
294	2010年	イース VS 空の軌跡	日本ファルコム	価格未定/ACT	317
295	2010年	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
296	2010年	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	価格未定/AVG	
297	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

発売日未定のソフト

298	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
299	発売日未定	雅恋 ~MIYAKO~	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
300	発売日未定	そらのおとしもの(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
301	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
302	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定/RPG	
303	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定/AVG	
304	発売日未定	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	価格未定/SPG	
305	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
306	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
307	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク	価格未定/RCG	
308	発売日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定/STG(※2)	
309	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	
310	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG	
311	発売日未定	川のぬし釣り シリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	
312	発売日未定	うしろ	レベルファイブ	価格未定/RPG	

PlayStation 3

12月発売予定のソフト

313	17日	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス	¥9240/RPG	8・12
314	17日	ファイナルファンタジーXIII ライトニングエディション	スクウェア・エニックス	¥41600/RPG	8・12
315	17日	ガンダム無双2(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥3800/ACT	

冬発売予定のソフト

316	冬	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	価格未定/AVG	
317	冬	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー	価格未定/A・RPG	
318	冬	BIOSHOCK 2	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/A・AVG	

2010年1月発売予定のソフト

319	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	319
320	14日	オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング	コードマスターズ	¥7140/STG	
321	14日	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	120
322	14日	BIOSHOCK(バイオショック) Spike The Best	スパイク	¥2940/A・AVG	
323	28日	EA BEST HITS ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥3129/RCG	
324	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/ACT	
325	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980/RPG	316
326	28日	MASSIVE ACTION GAME	SCE	価格未定/STG	
327	28日	WWE 2010 SmackDown vs. Raw	THQジャパン	¥7140/ACT	319
328	28日	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/ACT	
329	28日	ラストリベリオン	日本一ソフトウェア	¥7140/RPG	320
330	28日	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス	¥7329/RPG	321

2010年2月発売予定のソフト

331	4日	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	スクウェア・エニックス	¥8190/RPG	259
332	10日	Winter Sports 2010 The Great Tournament	アークシステムワークス	¥5460/SPG	
333	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770/RPG	315
334	18日	ダンテズ・インフェルノ ~神曲 地獄篇~	エレクトロニック・アーツ	¥7665/ACT	317
335	18日	EA BEST HITS スケート2	エレクトロニック・アーツ	¥3129/ACT	
336	18日	バイオハザード5 オルタナティブエディション	カプコン	¥4990/A・AVG	311
337	18日	真・三國無双 Online ~神将乱舞~	コーエー	¥6090円/RPG	
338	18日	真・三國無双 Online ~神将乱舞~ プレミアムBOX	コーエー	¥8190円/RPG	
339	18日	HEAVY RAIN -心の軋むとき-	SCE	¥5980/AVG	
340	25日	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント	¥5800/ACT	319

2010年3月発売予定のソフト

341	18日	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ	¥7980/A・AVG	
342	3月	北斗無双	コーエー	¥8190/ACT	
343	3月	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定/RCG	201
344	3月	ゴッド・オブ・ウォー 3	SCE	価格未定/ACT	

2010年春発売予定のソフト

345	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	
346	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン	価格未定/FTG	310
347	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT	
348	春	Power Smash ライブマッチ!	セガ	価格未定/SPG	

2010年夏発売予定のソフト

349	夏	戦国BASARA3	カプコン	価格未定/ACT	280

2010年発売予定のソフト

350	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	317
351	2010年	信長の野望 Online	コーエー	価格未定/RPG	
352	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
353	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ オブ シャドウ~	KONAMI	価格未定/A・AVG	
354	2010年	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	248
355	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
356	2010年	QUANTUM THEORY	テクモ	価格未定/STG	

発売日未定のソフト

357	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG	
358	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定/ACT	
359	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
360	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
361	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG	
362	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL	
363	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
364	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SPG	
365	発売日未定	EA BEST HITS マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス	エレクトロニック・アーツ	¥3129/STG	
366	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG	
367	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG	
368	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定/ACT	
369	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定/STG	350
370	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT	
371	発売日未定	仁王	コーエー	価格未定/ACT	
372	発売日未定	TROY無双	コーエー	価格未定/ACT	
373	発売日未定	ダークサイダーズ ~審判の時~	KONAMI	価格未定/ACT	315
374	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
375	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定/SLG	
376	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定/SLG	
377	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定/PZG	
378	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT	
379	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG	
380	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
381	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
382	発売日未定	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	価格未定/RPG	
383	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG	
384	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG	
385	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG	
386	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG	
387	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG	
388	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
389	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	
390	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG	
391	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定/A・RPG	
392	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定/ACT	
393	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定/A・RPG	
394	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG	
395	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
396	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
397	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG	
398	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
399	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
400	発売日未定	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140/RPG	
401	発売日未定	The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ 拡張パック	ベセスダ・ソフトワークス	¥3990/RPG	
402	発売日未定	The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ 拡張パック (DL版)	ベセスダ・ソフトワークス	¥3780/RPG(※1)	
403	発売日未定	レイニーウッズ -RAINYWOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定/A・AVG	
404	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG	
405	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定/SLG	
406	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL	

PlayStation 2

12月発売予定のソフト

407	17日	デス・コネクション	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
408	17日	デス・コネクション 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
409	17日	SDガンダム Gジェネレーション スピリッツ(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
410	17日	ガンダム無双2(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
411	17日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V (GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/SLG	
412	17日	機動戦士ガンダム00 ガンダムマイスターズ (GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
413	17日	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.II PLUS(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
414	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 上巻	SNKプレイモア	¥9980/ETC	
415	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 下巻	SNKプレイモア	¥9980/ETC	
416	24日	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	¥6720/AVG	

2009年発売予定のソフト

417	2009年	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定/AVG	

2010年1月発売予定のソフト

418	21日	KOEI The Best 金色のコルダ2	コーエー	¥2940/SLG	
419	21日	コーエー定番シリーズ 太閤立志伝V	コーエー	¥1575/SLG	
420	28日	SILENT HILL 4 THE ROOM コナミ殿堂セレクション	KONAMI	¥1890/AVG	
421	28日	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~	コンフォート	¥7140/AVG	
422	28日	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~ 初回限定特別同梱版	コンフォート	¥9240/AVG	
423	28日	EA:SY! 1980 ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥1980/RCG	
424	1月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	
425	1月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥9240/SLG	

2010年2月発売予定のソフト

426	18日	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
427	18日	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190/AVG	
428	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/SLG	
429	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190/SLG	
430	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440/SLG	
431	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル	¥7140/AVG	
432	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル	¥8379/AVG	
433	25日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140/AVG	
434	25日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240/AVG	
435	2月	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
436	2月	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290/AVG	
437	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	317

2010年3月発売予定のソフト

438	3月	S.Y.K. ~蓮咲伝~	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
439	3月	S.Y.K. ~蓮咲伝~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290/AVG	
440	3月	スズノネセブン! ~Rebirth knot~	アルケミスト	¥7140/AVG	
441	3月	スズノネセブン! ~Rebirth knot~ 限定版	アルケミスト	¥10290/AVG	

2010年春発売予定のソフト

442	春	サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣と約束の騎士	バンダイナムコゲームス	価格未定/A・AVG	315
443	春	LucianBee's EVIL VIOLET	5pb.	価格未定/AVG	
444	春	LucianBee's JUSTICE YELLOW	5pb.	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

445	2010年	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

446	発売日未定	聖霊機ライブレードII	ウィンキーソフト	価格未定／未定	
447	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	

Xbox 360

12月発売予定のソフト

448	17日	ガンダム無双2(GUNDAM 30th ANNIVERSARY COLLECTION)	バンダイナムコゲームス	¥3800／ACT	
449	23日	NINJA GAIDEN 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	テクモ	¥2940／ACT	
450	24日	インファーナル:ヘルズ ヴェンジェンス	ラッセル	¥7140／ACT	317

冬発売予定のソフト

451	冬	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定／STG	350
452	冬	BIOSHOCK 2	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／A・AVG	

2010年1月発売予定のソフト

453	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	319
454	14日	オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング	コードマスターズ	¥7140／STG	
455	14日	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	120
456	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／ACT	
457	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980／RPG	316
458	28日	WWE 2010 SmackDown vs. Raw	THQジャパン	¥7140／ACT	319
459	28日	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT	
460	28日	ストークト	ラッセル	¥6090／SPG	315

2010年2月発売予定のソフト

461	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770／RPG	315
462	18日	ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～	エレクトロニック・アーツ	¥7665／ACT	317
463	25日	のーふぇいと!～only the power of will～	アルケミスト	¥7140／AVG	
464	25日	のーふぇいと!～only the power of will～ 限定版	アルケミスト	¥10290／AVG	
465	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル	ケイブ	¥7329／STG	
466	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル 初回限定版	ケイブ	¥9660／STG	
467	25日	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント	¥5800／ACT	319
468	25日	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト	¥7140／ACT	313

2010年3月発売予定のソフト

469	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥6090／AVG	
470	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG	
471	3月	北斗無双	コーエー	¥8190／ACT	

2010年春発売予定のソフト

472	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	
473	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン	価格未定／FTG	310
474	春	旋光の輪舞DUO	グレフ	¥7140／STG	
475	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
476	春	カオスヘッド らぶChu☆Chu!	5pb.	価格未定／未定	
477	春	W.L.O.世界恋愛機構	5pb.	価格未定／AVG	319
478	春	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

2010年秋発売予定のソフト

479	秋	Halo:Reach	マイクロソフト	価格未定／未定	

2010年発売予定のソフト

480	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT	317
481	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
482	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
483	2010年	ニーア ゲシュタルト	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	248

発売日未定のソフト

484	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
485	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定／ACT	
486	発売日未定	トロイ無双	コーエー	価格未定／ACT	
487	発売日未定	ダークサイダーズ ～審判の時～	KONAMI	価格未定／ACT	315
488	発売日未定	Ninety-Nine Nights II	KONAMI	価格未定／ACT	315
489	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
490	発売日未定	ストライクウィッチーズ(仮)	サイバーフロント	価格未定／STG	
491	発売日未定	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
492	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
493	発売日未定	デッドオアアライブ コード:クロノス(仮)	テクモ	価格未定／未定	
494	発売日未定	Project Progressive	テクモ	価格未定／ACT	
495	発売日未定	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	プロトタイプ	¥5460／AVG	
496	発売日未定	ケツイ ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	¥7140／STG	
497	発売日未定	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140／RPG	
498	発売日未定	The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ 拡張パック	ベセスダ・ソフトワークス	¥3990／RPG	
499	発売日未定	The Elder Scrolls IV: シヴァリング・アイルズ 拡張パック (DL版)	ベセスダ・ソフトワークス	2400マイクロソフトポイント／RPG(※2)	
500	発売日未定	レイニーウッズ -RAINY WOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定／A・AVG	
501	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	
502	発売日未定	Fable(フェイブル)III	マイクロソフト	価格未定／RPG	
503	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト	価格未定／ACT	

DSiウェア

12月配信予定のソフト

504	22日	難読500漢字わーどばずる	IEインスティテュート	200DSiポイント／ETC	
505	24日	アクアリウムwithクロック	ラックプラス	500DSiポイント／ETC	
506	12月	アイドル★ナイツ	ゲームロフト	価格未定／SLG	

Wiiウェア

12月配信予定のソフト

507	22日	PHALANX(ファランクス)	ズーム	500Wiiポイント／STG	
508	12月	Out of Garaxy 銀のコーシカ ～松本零士～(8～9話)	サンソフト	200Wiiポイント／ETC	

2009年配信予定のソフト

509	2009年	SHOOTANTO ～未来編～	グランプリ	600Wiiポイント／未定	
510	2009年	BPM Racing(仮)	トライファースト	価格未定／未定	
511	2009年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	
512	2009年	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	

冬配信予定のソフト

513	冬	ファンタジックキューブ	ズーム	800Wiiポイント／STG	
514	冬	ジャンケンパーティーぱらだいす	スタジオ斬	価格未定／ETC	

2010年1月配信予定のソフト

515	5日	ぼくはプラレール 運転士 新幹線&蒸気機関車	タカラトミー	1000Wiiポイント／未定	
516	26日	逆転裁判2	カプコン	1200Wiiポイント／AVG	

2010年2月配信予定のソフト

517	23日	逆転裁判3	カプコン	1200Wiiポイント／AVG	

2010年3月配信予定のソフト

518	16日	逆転裁判 蘇る逆転 第5話(追加シナリオ)	カプコン	300Wiiポイント／AVG	

2010年配信予定のソフト

519	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
520	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
521	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	

配信日未定のソフト

522	配信日未定	ダイナーダッシュ	ハドソン	価格未定／PZG	
523	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	価格未定／SLG	
524	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT	

PlayStation Network (PSP)

12月配信予定のソフト

525	12月	ダイナーダッシュ	ハドソン	¥1000／PZG	

配信日未定のソフト

526	配信日未定	乃木坂春香の秘密 同人誌始めました♥	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
527	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
528	配信日未定	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定／SLG	

PlayStation Network (PS3)

12月配信予定のソフト

529	24日	PixelJunk シューター	キュー・ゲームス	¥1200／STG	

冬配信予定のソフト

530	冬	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
531	冬	ハスラーキング	SCE	価格未定／ETC	
532	冬	レイストーム HD	タイトー	¥1500／STG	

2010年1月配信予定のソフト

533	1月	マット・ハザード ブラッド・バス・アンド・ビヨンド	ディースリー・パブリッシャー	¥1500／ACT	

配信日未定のソフト

534	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
535	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
536	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
537	配信日未定	テグザーネオ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	327

Xbox LIVE アーケード

冬配信予定のソフト

538	冬	レイストームHD	タイトー	1200マイクロソフトポイント／STG	

2010年1月配信予定のソフト

539	1月	マット・ハザード ブラッド・バス・アンド・ビヨンド	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／ACT	
540	1月	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	

2010年春配信予定のソフト

541	春	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定／STG	
542	春	ネオジオバトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
543	春	メタルスラッグ XX	SNKプレイモア	価格未定／ACT	

2010年夏配信予定のソフト

544	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア	価格未定／FTG	

配信日未定のソフト

545	配信日未定	0 day Attack on Earth	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
546	配信日未定	DEATH BY CUBE	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
547	配信日未定	フォールアウト3追加コンテンツ Point Lookout	ベセスダ・ソフトワークス	800マイクロソフトポイント／RPG	

※2："Xbox LIVE" 配信タイトルです。



エイクリッドの楽園 EDN-3rdへようこそ

人類が入植する前から惑星EDN-3rdに棲み、独自の進化を遂げていた原住生物エイクリッド（AK）。今回は、敵であり惑星の主でもあるAKに注目。ユニークなその姿からEDN-3rdの豊かな生態系の一端に触れてみよう。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
発売日未定	価格未定		
PS3	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
今冬発売予定	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

この星に住まうAKたちの生態に迫る!

前作のエンディングから温暖化が始まったEDN-3rdでは、AKの進化が加速度を増している。高い環境適応能力で姿を変えつつある従来のAKに加え、惑星開拓が進んだことによる新種との遭遇で、本作では多種多様なAKが登場。いずれも動物や昆虫、植物、両生類と、地球の生物を連想させる多彩な顔ぶれ。サイズも小型から超大型までと、幅が広い点も興味深い。ここではそんなAKのなかから、いくつか紹介していこう。

小型AK Small Akrid



人類がEDN-3rdの入植実験を始めたのは、本作の時代から100年以上前のこと。惑星の年表でいうなら、T.C.-104（T.C.=Trial Century）にあたる。実験開始後、AKの存在は確認されておらず、30年後のT.C.-70、人類は初めてAKに遭遇した。その時確認されたのは「セパイア」であったという。そこから70年以上の間、人類はAKに手を焼いてきた。なかでも、数が多い小型AKは、開拓の障害となって立ち塞がり、開拓者の命をいくつも奪ってきたのだ。温暖化により進化が加速している今、小型AKの脅威は以前にも増してきている。



1 クラッティス

豊かな生態系を成す惑星



2 トライリッド

1 昆虫のカマキリを思わせる、長い前脚が特徴的なAK。

2 空飛ぶ三葉虫といった容姿のAK。体当たりで攻撃する。

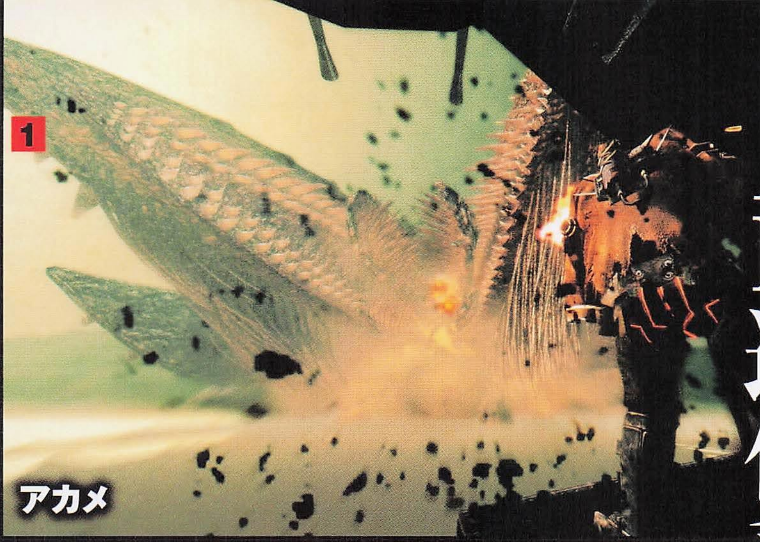
3 硬い表皮に覆われた、巨大なダンゴ虫を連想させるAK。

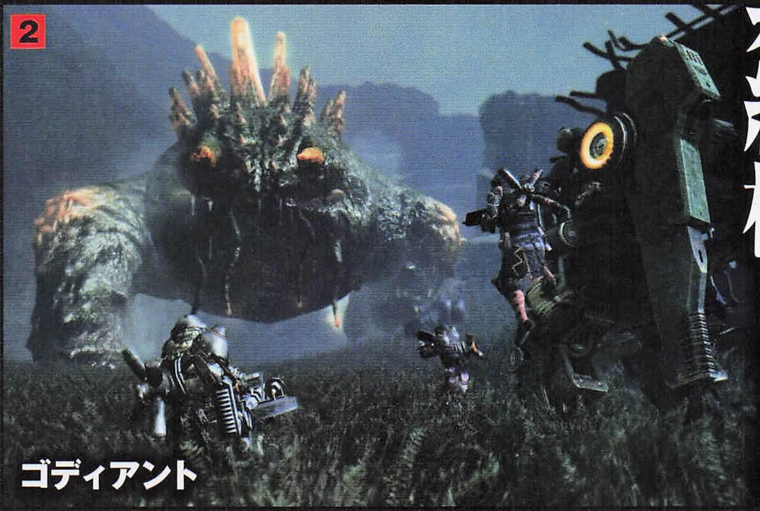
4 三足歩行の小型AK。群棲していることが多い。

5 自ら攻撃はしないが、セパイアやトライリッドといったAKを生み出す能力がある。発見しだいすぐに倒さないと周囲が小型AKだらけに！

クラッティス

AK進化系統樹の最先端
温暖化で急速に枝を伸ばす


1 アカメ


2 ゴディアント

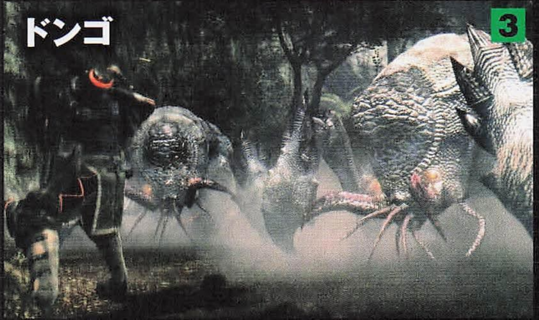
大型AK
Gigantic Akrid

中生代・白亜紀の恐竜のごとく、EDN-3rdでは大型・超大型AKが地上に君臨している。大型AKは体内に新エネルギーであるサーマルエナジー(T-ENG)を大量に蓄えており、本作ではこれを高圧電流や灼熱の炎に変えて攻撃するものが登場する。また、体の再生といった用途に使うAKも確認されており、大型AKの能力は底が知れない。


3 エイクリッドX

1 現在確認されているなかで最大級のAK。砂漠に生息。
2 電撃を放つ両生類型のAK。人を捕らえて飲み込む。
3 遭遇回数が少なく謎が多いAK。飛行能力を備える。

EDN-3rdの主役達


3 ドンゴ

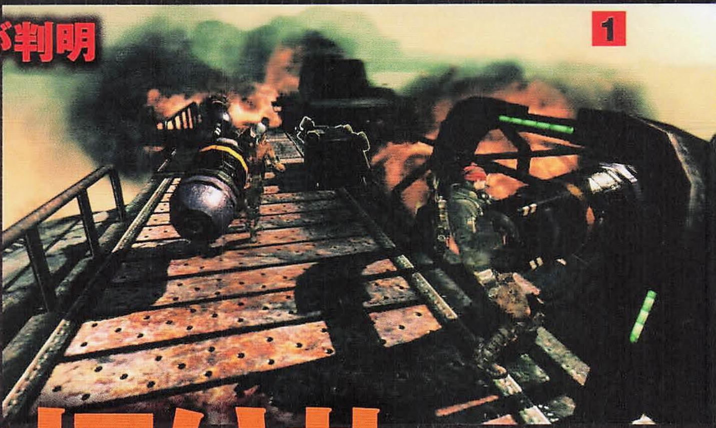

4 セパイア


5 ジェネッサ

大型AKへの対抗手段・列車砲の使い方が判明

エピソード3で遭遇することになるAK・アカメ。この超弩級AKを倒すために製造されたと思われる兵器・列車砲を運用するための手順を紹介しよう。





対大型AKの切り札 列車砲 運用マニュアル



1 列車砲のいたるところにある砲弾。列車砲を撃つには、これを抱えて運び、装填する必要がある。

2 列車砲にはクレーンが積まれているので、これを利用して砲弾を装填することもできる。

3 砲弾にサーマルエナジーを注入することで、着弾時の威力をアップさせることができる。

4 砲座に着くとこのような画面になる。クロスヘア(照準)の中央でアカメの弱点・コアを捉えよう。

5 アカメの側面に並んだコアに向けて発射。驚異的な破壊力により体に空いた大穴が確認できる。

続報到着! 惑星EDN-3rdの砂漠の王 超巨大AK・アカメとは?



砂漠に棲む巨大AK・アカメは、大海を泳ぐクジラのように、広大な砂の海を回遊している。列車砲を優に上回る巨体にそぐわず、その動きは俊敏で、素早く砂の中へ潜ることもできる。しばらく潜ったあと、大量の砂とともに突然地中から現れる姿は、まるで火山の噴火のよう。近くで見る者を圧倒することは必至だ。アカメはこの大きな体を生かして、体当たり攻撃を仕掛けてくるほか、体の前方にある大きな顎を使ったカミツキ攻撃をしてくる。さらに、側面のコアからは大型の弾を射出、離れた敵を攻撃することもでき、迂闊に近づけない存在となっている。

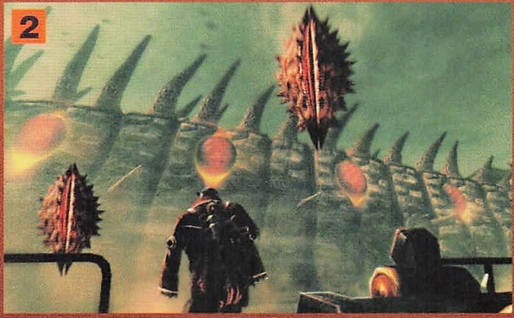


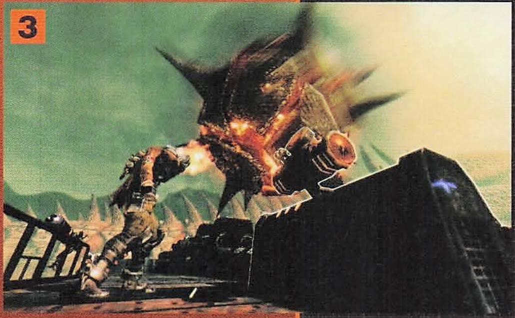
アカメの3大攻撃

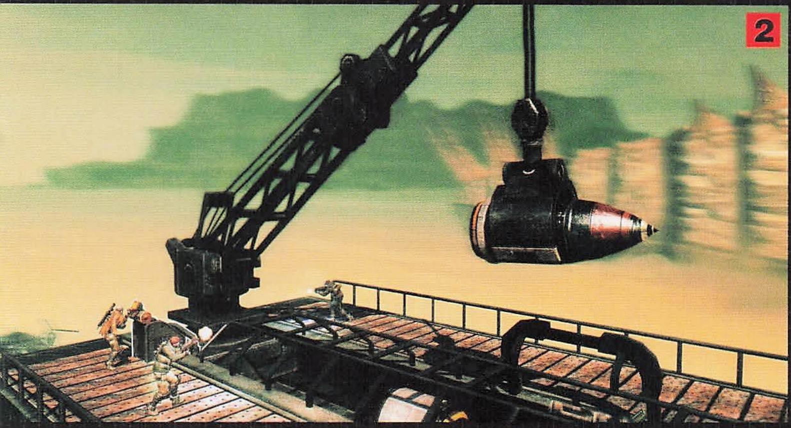
1 大顎によるカミツキ
開口時の横幅は、100m超と思われる大顎。破壊力抜群のカミツキを繰り出す。

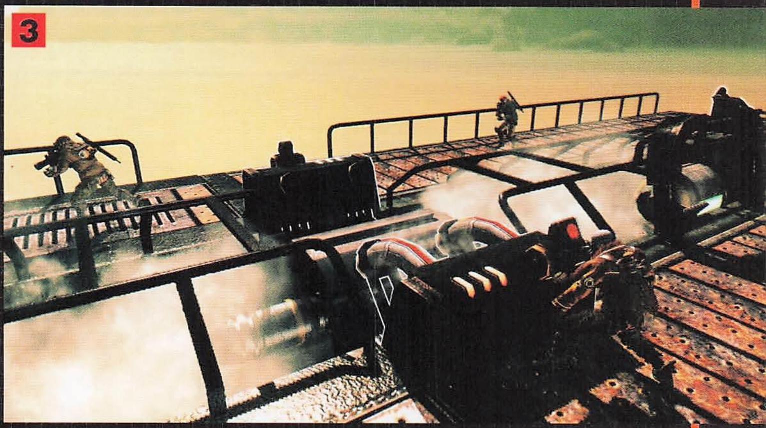
2 小型AKが入った弾
巨大な木の実のような弾を飛ばす攻撃。その中から小型AKが出てくる。

3 爆発するスパイク攻撃
無数の棘が付いた弾による攻撃。着弾時には大きな爆発を起こす。





2


3


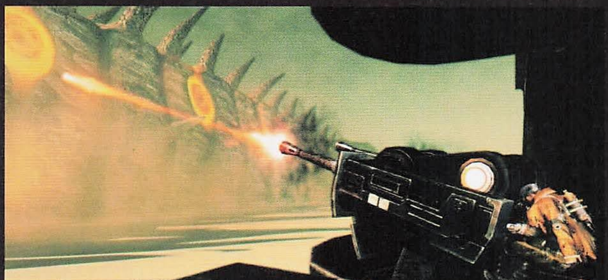


4


5


予備兵装

列車砲には大口径砲以外に、機銃が設置されている。その火力はバイタルスーツ（通称VS＝対AK用の搭乗型兵器）の火力に匹敵するほど強力。砲撃のサポート役として十分威力を発揮してくれる兵器だ。



▶威力は砲撃に劣るものの、速射性があるので、コアへの攻撃に加え飛行型ＡＫの撃墜にも有効。

⚠火災発生時の対処法

アカメの体当たりやスパイク弾などの攻撃を受け、列車砲にダメージが蓄積すると、車両のあちこちから火災が発生する。出火を放っておくと、車両へのダメージがさらに増えるので、車内にある消火装置を使用したい。なお、どこから出火しても起動すればまとめて消火できる。

▶列車砲の１階に設置されている消火装置。起動すればスプリンクラーが作動する。火災発生時に消火を優先しよう。

スイッチ1つで緊急消火！





電撃ゲームス Vol.4

デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
2010年2月1日発行
第10巻 第3号 通巻154号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸/明昌堂/WAN/山猫/エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
ファイナルファンタジーXIII

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真/後藤勇/本多昇
■編集　宮下雅史/飯塚岳史/中村需志/多田羅洋平/荒木賢一朗/石丸裕貴/染谷行人/田中雅邦/谷口一茂/古川朋久/松崎豊/森川哲也/飯塚幸正/大野英士/片山和哉/西條一法/染谷広人/高橋智也/羽岡義晴/前川晋/松本亮(うどん企画)/宮田公彦/三輪邦宏/三輪玲子/吉成綾子/渡辺諭/渡部秀
■ライター　安部理一郎/井口淳也/石橋加奈子/市井剛裕/伊藤裕章/今江和輝/入江康/内田幸二/梅坪洋全/梅津康宏/遠藤沙記/小沼崇/鏡陽光/柏又和宏/加藤絢子/加藤雅士/加藤美菜子/苅谷大明/川上雄太/川地誠/紀川治彦/キュービスト/河野勉/小嶋勝之/斉藤尚志/櫻井慎太郎/佐々木洋介/佐々木怜佳/佐藤智也/佐藤光伸/澤田五郎/城イドム/鈴木拓馬/鈴木祐子/高田怜/高橋克彰/高橋章輔/高見沢有志/田栗勇人/田島勝/田中弘二/男色ディーノ/津々良圭/戸塚伎一/中川大明/中川裕子/中鉢貴之/中村泰宏/奈良茉莉花/成毛篤志/長谷川暢俊/波田哲也/東芦谷恵/平出武志/藤井幹順/本田圭/本間裕文/松下彩/松下忠嗣/箕口佳奈/三井一穂/宮崎洋平/村田健太郎/本内新太郎/山下和幸/山村龍/芳野裕生/Logic Gate/渡辺隆行/倉西誠一
■編集補助　保坂真優美/森田留衣/黒田鷹士
■デザイン　虻川貴子/杏珠(studio H.M)/安藤尊子/稲葉晴彦(MUTE)/WAN/エイティ/風間芳子/川又紀子/グラフィオ/クリエイティブデザイン羽沢組/コマツヒロノリ/斉藤和代/シンプリィ/瀬川真由美/タイプビー/高橋デザイン事務所/角田啓介/東海創芸/ニイナナニイゴオ/バナナグローブスタジオ/マイクロフィッシュ/満富優子/明昌堂/山猫/リーフ
■カメラマン　小木野洋也/外崎久雄/林久平/藤田晃史/尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。本誌の千木良編集長の寝姿をはじめ、編集部の校了中の様子も画像や動画でアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスのWebアンケート(P.225参照)も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者:ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター:ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。経験者優遇)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡のない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「え」 編集部が語る のゲームの思い出

■エレベーターアクション(AC・1983年・タイトー)
ガキの頃、近所の駄菓子屋に置いてありました。BGMやSEは強烈に覚えてますね。あと、敵をエレベーターで押し潰す描写。子供心に残酷だなぁと思った記憶があります。(まっつ)

■エレベーターアクション(AC・1983年・タイトー)
スパイとなって、高層ビルに侵入するという世界観が子供心にかっこよかった！　攻撃方法もバリエーション豊かで、エレベーターで挟んで倒すのは子供心に残酷だと思った！(じゅし)

■エリュシオン(PC-98・1986年・システムソフト)
まずそのグラフィックに大感動したソフト。いまだにPS3クラスのビジュアルだったと勝手に思い込んでいます(笑)。FC版ではイメージが「パタリロ」になりますが……。(TTR)

■エスパードリーム(FC・1987年・コナミ)
ディスクシステム屈指の名作！　特にBGMが素晴らしく、フィールドの曲は今でも無意識に口ずさむほど。これをバーチャルコンソールで遊ぶためだけにWiiを買いました!!(KK@)

■A列車で行こうIII(PC-98・1990年・アートディンク)
初めてPC-98でプレイしたゲームがコレ。ゲーム内のパラメータの多さ、そして教科書かっ、と思えるくらいぶ厚い取説にド肝を抜かれました。細かい車両解説も最高。(megane)

■SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所(FC・1990年・バンプレスト)
ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムといったヒーローが一堂に会して相撲をとるACT。今思えば、まわしを装着して相手にがぶりよるウルトラマンの画は結構キてた。(アラケン)

■エドワードランディ(AC・1990年・データイースト)
「インディ・ジョーンズ」をリスペクトしたゲームのなかでは、『トゥームレイダー』に次いで好きな作品。『アンチャーテッド』の開発陣に、これをリメイクしてほしいと思う。(雅)

■F-ZERO(SFC・1990年・任天堂)
学生時代、プラクティスのMUTE CITY Ⅰに挑戦してから遅刻気味に登校していた。その甲斐あって1分58秒台を出せたけど、遅刻回数が増えて内申書が悪くなった。(野村)

■F-ZERO(SFC・1990年・任天堂)
RCGが苦手な自分ですが、コレと『デイトナUSA』だけはムチャクチャはまりました。あのスピード感は当時感動モノ。愛機はもちろんFIRE STINGRAY！(おしょう)

■F-ZERO(SFC・1990年・任天堂)
発売日に本体＋『スーパーマリオワールド』を一緒に買った記憶がある。MUTE CITY Ⅰのコースを永遠とやってたけど、さすがに任天堂記録のタイムは超えられなかったw(谷口)

■F1サーカス(PCエンジン・1990年・日本物産)
クラスの鈴木君が「これは名作だよ！」とうるさかったので、たいして興味もなかったが本作を購入。あまりの難しさに鈴木君を校舎裏にピットインしたのもいい思い出だ。(男塾先輩)

■エターナルレジェンド 永遠の伝説(GG・1991年・セガ)
ゲームギア本体発売から約1年後に登場した待望のRPG。ちなみにこのとき『FF』『DQ』はともに『Ⅳ』が発売されていました…と思うと、ちょっとあれだけど胸を張っていこう！(倉西)

■エストポリス伝記II(SFC・1995年・タイトー)
絶妙な難易度の仕掛けを解いてドラゴンエッグを集めたり、カプセルモンスターにエサを与えて進化させたり。秀逸なシナリオはもちろん、多彩な楽しさが詰まった傑作です。(そみん)

■エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～(PS・1998年・ガスト)
今ではおなじみの"錬金"が盛り込まれたアトリエシリーズ2作目。当時の私にはとても斬新で、相当ハマりました。どの作品もそうですが、シリーズ2作目は安定してますね。(石丸)

■エンスージア プロフェッショナル レーシング(PS2・2005年・KONAMI)
このクルマでドリフト？　と思う部分もあったけど、滑り出してからのコントロールがこれほど楽しいRCGは当時なかった。Gを視覚化したGボールは、今でも運転中に思い出す。(宮下)

■エンスージア プロフェッショナル レーシング(PS2・2005年・KONAMI)
自車にかかるGや挙動限界が視覚化されたシステム、猛スピードで壁にぶつかる瞬間はスローになる仕様に感動。高校生のくせに、運転事故を経験した気になっていました。(モリT)

■A列車で行こうDS(DS・2009年・アートディンク)
とにかく親切設計で、遊びやすい。携帯機&タッチペンという要素が、これほどまでに『A列車』シリーズにマッチするとは思わなかった。これこそ隠れた名作でしょう！(編集O)

次号は『FFXIII』『キングダム ハーツ BbS』攻略情報のほか『MGSPW』も徹底紹介!

新年一発目となる次号は、『FFXIII』のディープな情報のほか、発売直後となる『キングダム ハーツ BbS』攻略、さらに『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』の情報など、盛りだくさんの内容を予定。2010年も電撃ゲームスをよろしくお願いします！

電撃ゲームス Vol.5

1月22日(木) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。



NINTENDO DS
そのまま歴史の片隅に消えていくか、
戦国大名となり各地を支配するかはプレイヤー次第。
武と智をもって天下統一を目指す戦国大河シミュレーション!!
真・戦国天下統一
～群雄たちの争乱～
2010年1月21日発売予定
「真・戦国天下統一～群雄たちの争乱～」では、プレイヤーは全国に割拠する大名家のひとつとなり、戦乱の世に身を投じ、天下統一を目指します。ゲームは1551年から開始され、史実とは異なる意外な展開が起きることもあり、様々な展開を楽しめます。
いつでも、どこでも、気軽に、
本格戦国シミュレーション
が楽しめる!!
状況
どの命令をあたえますか?
ゲームの流れ
本作では、1年を四季の4つの「ターン」で構成し、各ターンはさらに5つの「フェイズ」(『更新』『軍備』『政略』『作戦』『合戦』)に分けられており、プレイヤーはそれぞれの場面で「俸禄」、「楽市楽座」、「計略」といった各種コマンド(指示)を実行してゲームを進めます。
軍備
作戦
更新
政略
合戦
野戦
攻城戦
充実のデータ数
総数60の大名家から、お好きな大名家を選んでゲームを始めることができます。著名な勇将から知られざる名将まで、収録されている武将は約1400人、城の数は400と豊富で、最後まで気を抜くことができない絶妙のゲームバランスです。
初心者にも親しみやすい新要素
合議機能によるアドバイス、有名武将や姫などの情報を見る事が出来る戦国データベースや各地方毎のおススメ大名家や攻略ポイントなどを搭載し、初めて「天下統一」シリーズをプレイするプレイヤーにも親しみやすくなっています。
合議機能
合戦解説
武将解説
有名な合戦時や有名城には特別なイメージ画像が表示されるぞ!
桶狭間の戦い
上月城の戦い
第四次川中島の戦い
一乗谷の戦い
小田原城
SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
本社 〒150-0011 東京都渋谷区東 1-26-30 渋谷イーストビル
支社 〒810-0001 福岡市中央区天神 3-10-30-5F
お問い合わせ:TEL 092-752-3902
希望小売価格5,800円(税込価格6,090円)
検索しよう 戦国天下統一 検索
PC http://www.ss-alpha.co.jp/
携帯 http://www.ss-alpha.co.jp/ma/ssa_k/
CERO 審査予定 レーティング
©2009 SystemSoft Alpha Corporation
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。



電撃ゲームス Vol.4

デンゲキニンテンドーDS 2月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年2月1日発行 第10巻 第3号 通巻154号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円

印刷/図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-02
Ⓛ-2010/2/15
4910165360207
00619

電撃ゲームス Vol.4 付録『クイーンズブレイド スパイラルカオス』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているおもて本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.4 付録『クイーンズブレイド スパイラルカオス』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.4「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒 都道府県

住所

フリガナ

氏名

年齢 歳

電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームズ

希望商品番号
(P.227を参照)

Vol.4 読者アンケート

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

良い例 2 4 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

1　2　3　4　5　6 ,

7 , ,　8　9　10

11 , ,　その他

12　13　14 , ,

15
①ニンテンドーDS(DSi含む)　②Wii　③PS3　④PS2　⑤PSP　⑥PSP go　⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone　⑨パソコン　⑩携帯電話　⑪その他

16　17　その他　18

19　20

21　機種名

22　機種名

23　その他　24　その他

25 , ,　26

27　機種名

28　29 , ,　その他